WEEKLY

ファイナルファンタジーVに大接近!

ファミコン通信

9・18 1992

290yen

超人気ゲーム2本を徹底的に攻略するぞ!

ドラゴンクエストV

スーパーマリオカート



大ヒット必至のゲームをスクープ

クリストファー・コロンブス

エルナード

オウガバトル

エッチとゲームの関係ってナンだぁ!?

エッチとゲーム どっちが好きですか?

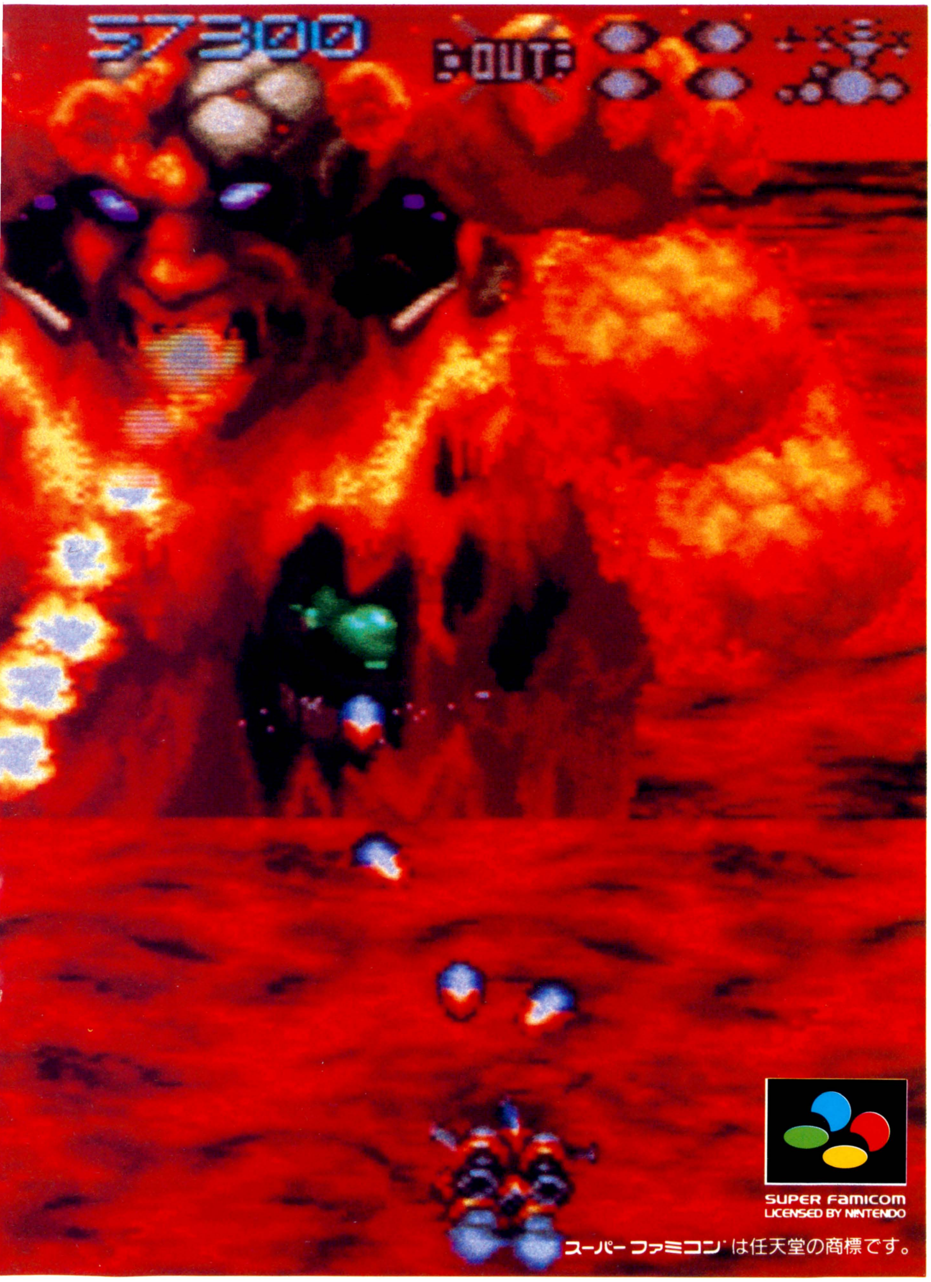
期待度100パーセントのRPGの秘密に迫る!

ファイナルファンタジーV

平成4年9月18日発行(毎週1回金曜日発行) 第7巻 通巻196号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

シューティングが、って本当ですか?

ームを作るために、どこまでこだわれるか。オリジナルへの挑戦。
ルで迫力ある〈新機軸＝3Dステージ〉の完成度を見て欲しい。
巨大なボスキャラの複雑な動き、新・兵器交換システムの採用。
壮大なスケールで展開するアクスレイ。もの凄いって本当です。



超神話は このお店から始まる。

アクスレイ／デモ・サンプル設置店舗

【北海道】札幌そごう 札幌市中央区／札幌東急百貨店 札幌市中央区／ヨークマツザカヤ札幌店 札幌市中央区／ビッグオフ札幌店 札幌市中央区／木馬館地下街店 札幌市中央区／おもちゃのたけだ 札幌市中央区／茶谷碁盤店 札幌市中央区／カネイ小川名店街店 札幌市中央区／ポプラ館丘珠店 札幌市東区／ポプラ館藤野店 札幌市南区／ニチイ藻岩店 札幌市南区／木馬館麻生店 札幌市北区／市民生協大谷地店 札幌市白石区／ダイエー新札幌店 札幌市厚別区／トイスターサンピアザ店 札幌市厚別区／ポパイ本店 旭川市／ジョイポート本店 小樽市／ホビー光 小樽市／富士屋模型店 室蘭市／木馬館岩見沢店 岩見沢市 【青森県】㈱中三本店 青森市／おもちゃのふせ 弘前市／おもちゃのタンタン 八戸市／おもちゃのどうむ 八戸市 【岩手県】㈱川徳　盛岡市／DJスタジオ大通店 盛岡市／ビーランド釜石 釜石市／のだトーイセンター 二戸郡／おもちゃのサルビア 岩手郡 【山形県】ファミコン2001 山形市／チャイルドよしのや桜田店 山形市 【宮城県】DJスタジオ西多賀店 仙台市／ファミコンショップタイム² 仙台市／DJスタジオ長命ケ丘店 仙台市／ファミリータウン・ハマダ 気仙沼市／DJスタジオ大河原店 柴田郡 【福島県】㈱さらんど 福島市／㈲トイスかんの 郡山市 【新潟県】㈱ダイエー新潟店ファミコンショップ 新潟市／㈱日野屋玩具店古町本店 新潟市 【茨城県】㈲あらい玩具店 下館市／㈲ファミリーランドみつみ本店 勝田市／㈲市村ベビーカー 下妻市／おもちゃの店エイト 東茨城郡 【栃木県】㈱桃太郎 宇都宮市／㈱ロビンソン百貨店宇都宮店 宇都宮市／㈱東武宇都宮百貨店 宇都宮市 【群馬県】おもちゃのキジマ 沼田市 【埼玉県】㈲アンドウトーイ 川口市／㈲おぢいさんの店東口店 桶川市／㈱丸広百貨店川越店 川越市／㈱キディランド熊谷店 熊谷市／㈱ロビンソン百貨店春日部店 春日部市／㈱高島屋大宮店 大宮市 【千葉県】扇屋ジャスコマリンピア店 千葉市／ピーターパン 千葉市／㈱東武百貨店船橋店 船橋市／㈱西武百貨店船橋店 船橋市／㈲ベビーセンターまじま 松戸市／㈱やまねや新松戸店 松戸市／㈱柏そごう 柏市／㈱マルマン 柏市／ディスクユニオン柏2号店 柏市 【東京都】㈱小田急百貨店新宿店 新宿区／㈱西武百貨店池袋店 豊島区／㈱東急百貨店日本橋店 中央区／㈱東急百貨店東横店 渋谷区／㈱キディランド原宿店 渋谷区／おもしろWAVEヨシオカヤ 板橋区／ピットイン 江戸川区／おもちゃのマーヤ 江戸川区／おもちゃのQ 中野区／Do-Beさきや 品川区／㈱アカクラ 江東区／奥野かるた店 千代田区／ヤマギワ㈱東京本店 千代田区／ラオックス㈱ザ・コンピュータゲーム館 千代田区／㈲大成堂白山店 文京区／任天堂エンターテイメント玉屋 北区／おもちゃのダイマル 葛飾区／㈱東急百貨店吉祥寺店 武蔵野市 【神奈川県】㈱ひろしや戸塚店 横浜市／㈱ひろしやシャル店 横浜市／㈱横浜高島屋 横浜市／㈱おもちゃのマリヤ 横浜市／㈱西武百貨店川崎店トイマート 川崎市／H₂Oヒラタ紅谷店 平塚市／どろんこかば 南足柄市／㈱長崎屋厚木店 厚木市／ファミコンおもちゃ 高原屋　厚木市 【山梨県】㈱日向山梨店 山梨市／かもめホビー 韮崎市／㈱クリチャン湯村店 甲府市 【静岡県】ぱる 静岡市／イッポードー藤枝店 藤枝市／ホビヨン 藤枝市／㈱サンロード富士店 富士市 【愛知県】松坂屋本店 名古屋市／㈱名古屋三越栄本店 名古屋市／㈱名鉄百貨店 名古屋市／TOY・HOBBY・FANCY・アリス 名古屋市／おもちゃの街ブレーメン 名古屋市／㈱カンコーバ島田店 名古屋市／㈱おとわやおもちゃの街ピーター店 刈谷市／㈱おとわやかりがね店 刈谷市／㈱おもちゃのデンマーク江南店 江南市／おもちゃのなかがわミカ店 西尾市／㈲ドリームランド本店 豊明市／㈲ドリームランド豊明店 豊明市／㈱マツシタエンゼル豊橋市 【岐阜県】㈱おもちゃのデンマーク各務原店 各務原市 【大阪府】キンダートーイなんば店 大阪市／㈱ニシダヤ京橋店 大阪市／㈱阪急百貨店梅田本店 大阪市／上新電機㈱J&Pテクノランド 大阪市／㈱ニシダヤ鳳店 堺市／おもッちゃマンなかもず店 堺市／トイプラザ光明池店 堺市／キディランド堺店 堺市／マミーの店 枚方市／キンダートーイくずは店 枚方市／㈱ニシダヤ藤井寺店 藤井寺市／おもちゃのツルヤ 四條畷市／㈱ペリカン岸和田店 岸和田市／ゲームフリークＪＲ茨木店 茨木市／ファミコン倶楽部香里店 寝屋川市／おもちゃの国ミナミ 寝屋川市／ファミコン倶楽部高槻店 高槻市／㈱いせや千里中央店 豊中市／TVパニック豊中店 豊中市／だるまや曽根店 豊中市／㈱京阪百貨店守口店 守口市／ファミコン倶楽部池田店 池田市／吉岡玩具店 八尾市／ファミコン倶楽部布施店 東大阪市 【兵庫県】㈲ベビー玩具店 神戸市／TVパニック舞子店 神戸市／星電パーツさんプラザ店 神戸市／㈱夢ランド内田神戸本店 神戸市／㈱ペリカンワールド西神戸店 神戸市／ソニックスペースフジランド 尼崎市／おもちゃのおみせブロック 尼崎市／㈱ペリカン塚口店 尼崎市／タダヤ玩具店 伊丹市／コロボックル逆瀬川店 宝塚市／ベルタチブキ 三田市／カルチャーバンクシティオ三原店 三原郡 【京都府】上新電機㈱J&P京都寺町店 京都市／㈱ペリカン京都店 京都市／㈱サントイズだるまや 京都市／ゲームフリーク桂店 京都市 【奈良県】キンダートーイ富雄店 奈良市／㈱ペリカン西大寺店 奈良市 【和歌山県】ゲームフリークガリバー店 和歌山市／トイプラザ和歌山店 和歌山市 【滋賀県】トイプラザアルタ店 滋賀郡 【岡山県】トイ&ホビーいろは堂 岡山市／こどもや本店 岡山市／こどもや西大寺店 岡山市／㈱岡杉商店 岡山市／ステッププラザ津山市 【広島県】フジショッピングスクエア広島店 広島市／㈱広島そごう 広島市／㈱ダイイチ本店 広島市／㈱藤井玩具店 広島市／おもちゃの公園エイカ楽々園店 広島市／ソフト&ソフト 福山市／㈱ペリカン福山店 福山市／㈱ニチイ尾道店 尾道市 【徳島県】トイタウンチャウチャウ 徳島市／㈱徳島そごう 徳島市／チャイルドショップまつしま阿南店 阿南市 【愛媛県】㈱いよてつそごう 松山市／ふぁんたじ屋 松山市 【香川県】トイピア寿屋 高松市 【山口県】㈱山陽トーイ 柳井市 【福岡県】㈱岩田屋本店 福岡市／ショッパーズ福岡 福岡市／㈱ダイエー香椎店 福岡市／エンゼル長住本店 福岡市／㈱ダイエー原店 福岡市／㈱井筒屋小倉店 北九州市／おもちゃのオオサカヤ 北九州市／㈱長崎屋黒崎店 北九州市／ぴーこっく久留米本店 久留米市／ニチイ粕屋店　糟屋郡／エンゼル水巻店 遠賀郡 【長崎県】㈱浜屋百貨店 長崎市 【熊本県】ファミコンショップHAT 熊本市／㈱鶴屋百貨店 熊本市 【大分県】㈱トキワ百貨店 大分市／㈱ダイエー大分店 大分市／まつや玩具流川店 別府市 【鹿児島県】サンサンランド国分店 国分市 【沖縄県】山城時計店トイマート 那覇市

コナミ週刊テレホンサービス実施都市
【北海道】札幌011(241)4900　【北陸】新潟025(229)1141　【九州】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444
【関東】東京03(3436)2277　【関西】大阪06(456)4578　【東北】秋田0188(24)7000　【四国】松山0899(33)3399　志布志0994(72)0606　鹿児島0994(44)3977
以上、全10局開設しております。


20
ハドソンの
成人式。
Human
Hudson
もう寝ちゃったから聞こえない
DIGITAL
C・O・M・I・C
Yuna
発売10月23日(金)
希望小売価格
(消費税別)
6,800円
©1992 HUDSON SOFT ©1991 RED ILLUSTRATION/MIKA AKITAKA CELLU WORK/KUMIKO NAKAYAMA
9月1日から11月30日まで
ユナのゲーム情報をもっと
知りたい人は、こちらまで!!
テレホンPCランド
札幌/011-814-9900 東京/03-3260-9901 名古屋/052-586-9900
大阪/06-251-9900 広島/082-814-9900 福岡/092-713-9900


銀河お嬢様伝説
GALAXY FRAULEIN
ユナ♥
ガーーーーーーーーーンッ！！
彼女の名前は、神楽坂優奈。通称ユナ。
銀河お嬢様コンテストで優勝し、アイドルとしてデビューした。
しかし、ユナが“銀河一のお嬢様”に選ばれた事を不満に思っている
者たちが、ユナをワナにはめようとたくらんでいるのだ。
ちょっと、トロいところもあるが、彼女こそ“お嬢様中のお嬢様”なのだ!!
もうすぐ・あなたのユナになる
ユナの攻撃
たあーっ！
原作・監督 明貴 美加
声の出演 横山 智佐
山本百合子
冬馬 由美
友情出演 広井 王子
他多数出演
デザイン協力 菊池 通隆
※画面写真は開発中の物ですので商品とは若干、異なります。
主題歌
「P.S. I LOVE YOU」
ピンクサファイア
ハドソン コンピュータ デザイナーズ スクール
●'93年度生募集要項決定（募集資料受付開始）
●来年度よりハドソン奨学金制度新設
お問い合せ（資料請求先）
〒060 札幌市北区北9条西4丁目 エスターNガレリア5F
ハドソンコンピュータデザイナーズスクール事務局
TEL.011-747-4622 FAX.011-747-8114
SUPER CD·ROM² SYSTEM
PC Engine
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6

スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

はんじゅくヒーロー

半熟英雄

ああ、世界よ半熟なれ…!!

タマゴを育てて、より強いエッグモンスターを作り出す「タマゴ召喚」。しかしこのタマゴ召喚、何が出てくるかわからないってェからハラハラドキドキ、面白いことこの上ない。ツヨイやつか、ヨワイやつか? はたまたコワイやつか、カワイイやつか? 敵も味方も入り混じって、上を下への大騒ぎ!! 発売に向けて、モンスターたちもタマゴの中でいまやおそしと待ちかまえてるゾ!?

10月発売予定!!

予価:9,500円(税別)

お楽しみは、タマゴの中だ。



WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

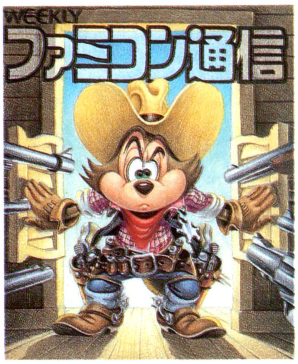
1992 9·18

COVER キャラクターデザイン／松下進
立体用イラスト／前田裕幸(LIGHT & SHADOWS.INC.)
モデル制作／白井武志(㈱海洋堂)　カラーリング／ボーメ(㈱海洋堂)
撮影／ENTANIYA　デザイン／山田康幸

発行所　株式会社アスキー　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　☎03·3486·7111(代表)

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。





ワイルドガンマン、フロンティアスピリッツ、アウトロー。硬派な西部劇を誰かもう一度作ってくれませんかね?

GAME INDEX



EVENT

第4回初心会ソフト展示会開催!! 有名RPGの続編がどどっと登場!!



恒例の第４回初心会ソフト展示会“ファミコン スペースワールド'92”が、８月26日～27日（一般ユーザーの招待日は27日）の２日間、東京晴海の国際見本市会場で開催された。70ものソフトメーカーがゲームボーイ、ファミコン、スーパーファミコン用の新作ソフトを一堂に展示したんだけれど、その展示されたソフトの数は、じつに240点あまり……。ボクたちゲームファンにとっては、１年のなかで最大のイベントといえるよねっ。

昨年までは各ソフトメーカーがそれぞれに趣向を凝らしたゲーム大会などを行なってたんだけど、無用の混乱を避けるために今年はいっさいなし。でも出展ソフトの豪華ラインアップはそれを補ってあまりあるくらいだった。出展の噂が流れていた『MOTHER2』とか『ファイナルファイトⅡ』こそ出展されてなかったものの、『ドラクエⅤ』や『ＦＦⅤ』、『ウィザードリィⅤ』、『真・女神転生』などの超大作RPGが勢ぞろいっ!!　これだけの超大作RPGが出そろうと、やはりどれがいちばん人気があるのかが気になるところ。しかしどれにも同じくらいの人が群がっていた。４タイトルを順にプレーして回る人も多数見受けられたしね。ただ『ウィザードリィⅤ』だけはプレーできるモニターが１台きりだったことと、対象年齢が若干上という理由もあって比較的空いていた。

もちろん、これらの超大作RPG４タイトルだけに人気が集まったわけじゃないぞ。まだ写真さえも公開されてなかったソフトなども（今週の新着ゲーム通信を見てね）たくさん出展されていたのだっ!!

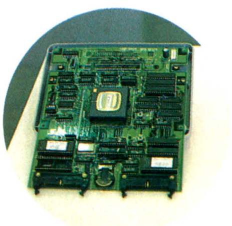




⬆完成度の高い人気ソフトだけを展示したシンボリックゾーンが、今回も設けられていた。一般ユーザーの招待日にはたったの５分プレーするのに１時間待つ混雑ぶり!!

⬅『ドラクエⅤ』。シンボリックゾーンには『スーパーマリオカート』、『アクスレイ』、『ロックマン５』、『カエルの為に鐘は鳴る』など18本がハード別に展示されていたぞ。

また、数こそ少ないが周辺機器も出展されてた。まず、コナミのファミコンとスーパーファミコン兼用のワイヤレスコントローラー“ハイパービーム”。今回、初めて実物が（いままではイラストのみ）一般に公開されたのだ。そして、ハドソンの５人同時プレー可能なスーパーファミコン専用のマルチタップ“スーパーマルチタップ”。こちらは、実物の公開とあわせて11月13日に2980円で発売されると発表された。新作ソフトとともに周辺機器の発売も楽しみだよね。



⬅セタが開発した、スーパーファミコン用のスーパーカスタムチップも展示されていたぞ。こいつを組み込めば計算速度が速くなるというのだ。



⬆以前紹介したコナミのワイヤレスコントローラー、“ハイパービーム”。受信部は意外と小さい!!



⬅こいつが、ハドソンの“スーパーマルチタップ”だ。セットしてあるのは『スーパー桃太郎電鉄Ⅱ』。



⬆メルダックのブースにはラリーカーが!!　でもラリーにレースクイーンがいたっけ？



⬆松下進氏デザインのトリフも、せっせと子供たちにサービス。大ウケだったのだ!!



⬆ニンテンドー パワー（米国任天堂の雑誌）に石ノ森章太郎氏が連載している『ゼルダ』の原画展も開かれていたぞ。

スーパーファミコンCD-ROMアダプタに新事実!?

大勢の入場客が押し寄せたこのイベント。ゲームの制作に携わる人々も多数訪れていたのだ。まぁ流通関係者が招待された、初日の来訪がほとんどだったけれどね。写真で紹介した人以外にも、堀井雄二氏や坂口博信氏、天野亮司氏が視察(?)にやってきていたぞ。

また初日には、〝コンピューターゲーム市場の展望〟という演題で山内溥任天堂社長の講演会が開催された。めったにマスコミに姿を現わさない人だけに数多くの報道陣が詰めかけてたんだけど、その講演会の席上で、スーパーファミコンCD-ROMアダプタに関連する重大発言があったのだ。いわく、「いま任天堂では特殊なチップを開発中で、来年8月にはハードの量産が可能になる。でもソフトがCD-ROMならではのものでないと先行2社と同じになってしまう。だから、これはと思えるソフトが完成した時点で、ハードの発売を決定します」(山内溥任天堂社長)

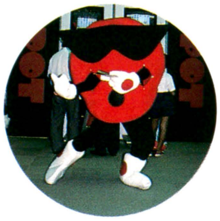
えっ……。これって来年1月に予定されている発売が延期されるってこと？　いきなり飛び出したこの重大ニュース、心して続報を待っていてくれーっ!! ＊



⬆キム皇こと木村初氏。『メタルマックス』や『ジャングルウォーズ』でおなじみだね。



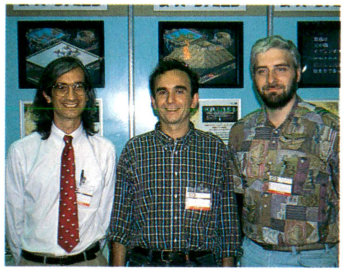
⬆山内溥任天堂社長。スーパーファミコンCD-ROMアダプタはどうなるんだろう？



⬅ビー・ピー・エスのキャラクター。異様にノリが良くカメラを向けるとポーズを取ってくれる。もしかして社員の人だったりしてね。



➡サッカーゲームソフト『キックオフ』シリーズを作ったアニール・グプタ氏。



⬆イマジニアの招待でやってきたピーター・モリニュー氏たち。『ポピュラス2』とか。



⬅笑いを誘う〝ぬーぼー〟。本来は森永のキャラクターだが、アイレムがゲームを作るためヨタヨタと登場!!

WORLD 軍部も協力する中国のゲーセン

新華社電(中国の国営通信社)によると、中国初のハイテクゲームセンター、『レーザー銃バトルタウン・宇宙タウン』が8月10日遼寧省営口市鮁魚圏開発区にオープンしたということだ。敷地は10000平方メートル近くで、レーザー銃バトルタウンと宇宙タウンのふたつにわかれている。バトルタウンでは、特殊ヘルメット、迷彩服を着用し、レーザー銃を持って戦闘区域に入り、バトルゲームが楽しめるのだ。また、宇宙タウンには宇宙船、宇宙トンネル、大型ロボットなどの模型が設けられ、まるで宇宙空間にいるような気分のなかで、レーザー銃による射撃が楽しめる。詳しいことは確認できないんだけど、これって『フォトン』のようなものかな？　このゲームセンターの技術は瀋陽軍区のレーザー模擬研究所と某部隊が提供したということ。詳細がわかりしだい伝えるね。＊

OVERSEA エリツィンさんもゲームはお好き？ CISでマスターシステム本格販売

なんと日商岩井が、CIS(独立国家共同体)でのセガ・マスターシステムの販売に乗り出すというのだ(日商岩井はCISでの販売権を持ち、中南米や東欧でもマスターシステムの販売を行なっている)。資本主義国家に生まれ変わりつつあるこの国で、いったいどういうふうに販路を広げていくのかな？

「じつはこれまでも現地企業を相手に、外貨取引（ソ連の通貨ではなく米ドルで取引を行なう）の形でマスターシステムの販売は行なわれていました。ですが、ソ連からCISへと国家形態が変わったのをきっかけに、現地通貨での個人向け販売を開始しようというわけです」(日商岩井 プロジェクト部)

なるほど。しかし、個人向け販売となると、マスターシステムの販促活動も重要になってくるはず。その点はどうなのだろう？

「現在すでに、国内5ヵ所にマスターシステムの有料体験施設があります。また今回の本格販売開始にあわせ、売場に併設する形で、〝セガ・コーナー〟を設置します。ここでは、マスターシステムのほかセガのアーケードゲームも遊べるようになる予定です」(同上)

いまのところ経済状態が不安定なCISだけど、日商岩井はどこまでマスターシステムの売上を伸ばすことができるだろうか？ ＊





⬅本物の旅客機を改造した、有料のマスターシステム体験プレー施設。利用料金は30分で20ループル(日本円で約20円)なのだ。

EVENT

幕張メッセでは 第30回AM（アミューズメントマシン）ショー開催！

8月27〜29日、日本アミューズメントマシン工業協会が主催する第30回アミューズメントマシンショー（以下、AMショー）が開催されたのだ。今回のAMショーは、会場を広い幕張メッセにしたり（前回までは東京平和島の東京流通センター）、初めて一般公開日（29日のみ。入場料は2000円）を設けたり、家庭用ゲームマシン用の新作ソフトを展示したりと新しい試みがいっぱい。例年をはるかに上まわる入場者がショーを訪れ、会場内は熱気でいっぱいだったのだ。

広い会場のなかでも来場者の注目を集めていたのは、ナムコが参考出展していた『ギャラクシアン³ プロジェクト ドラグーン』。これは、ワンダーエッグやプラボ千日前店に設置されている、あの『ギャラクシアン³』のお手軽コンパクトバージョンといったもの（と言っても、かなり大きなものだけど）。110インチのビデオプロジェクターを2台使ったワイドな画面が特徴で、6人同時プレーすることができる。ソフトも改良されて、グラフィックの質も数段アップしたぞ。ただし、座席は固定式で体感マシンではなくなってしまったのが、ちょっと残念だけどね。

ほかにも『AS-1』用の新作ソフト『マゴー！』や、『バーチャレーシング』などといった、アーケードマニアなら要チェックの出展物がいっぱいだったのだ。

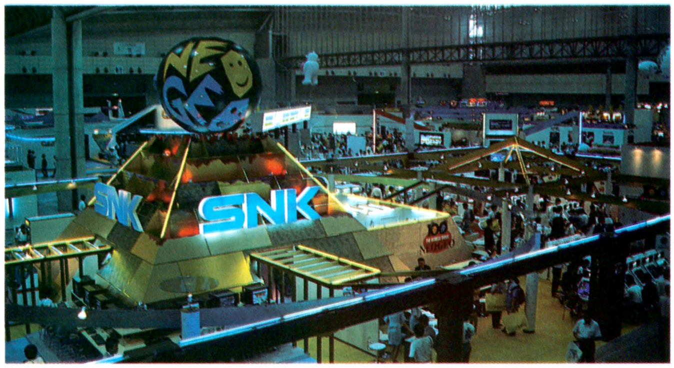
また、家庭用ゲームマシン用の新作ソフトのほうでも、このAMショーで初お披露目されたものが多数登場。こちらのほうは、今週号の新着ゲーム通信のページで紹介してるから、そっちを見てね。＊



⬅セガのブースにドデンと置かれた『AS-1』。整理券を配ったにもかかわらず、少しでも早く乗りたいという人が長蛇の列を作っていたぞ。いやぁ、人気者はツライね。



➡映像作家ダグラス・トランブルが作った新作ソフト、『マゴー！』。宇宙警官の活躍を描いたもので、上映時間は約5分間。舞台が宇宙だけに浮遊感覚もバツグン‼



⬇これは、8月27日のもよう。ショーの初日にもかかわらず、たくさんの人が詰めかけたのだ。それにしても上から見るとエス・エヌ・ケイのブースが目立ってるね。



⬆タイトーは『IAS』のデザインを変更。新しい名前も『IDYA』になったのだ。



⬆操縦しないシューティングゲーム、ジャレコの『WILD PILOT』。参考出品。



⬆最新型CGシステム〝システム22〞を搭載した『シムドライブ』も参考出品された。



⬆人気シリーズの最新作『ファイナルラップ3』。対戦プレーが燃えるのだ。

⬇ご覧のように、今回から家庭用ゲームマシンの新作ソフトも出展されてるのだ。



⬇初登場の『バーチャレーシング』の新型筐体。会場の人気をシッカと集めていた。



⬇こいつが噂の『ギャラクシアン³ プロジェクト ドラグーン』なのだ。



気になる数字 ⋯▸⋯▸⋯▸⋯▸ 7000億円

通産省産業構造審議会が予想する、西暦2000年のアミューズメント産業の市場規模。1991年には4130億円であったアミューズメント産業の市場規模は、年7パーセントの成長を続けて、2000年には6885億円に達する見込みだ。今年のAMショーの盛況ぶりが納得できる数字だよね。

EVENT

真夏の一大ゲームイベント開催! ストリートファイターⅡ in国技館



人気のスーパーファミコン用ソフト『ストリートファイターⅡ』の全国チャンピオンを決定する、〝ストリートファイターⅡチャンピオンシップ'92in国技館〟がついに開催されたぞ。

大会当日の8月24日、会場の両国国技館には、早朝から数多くの参加者が集まった。その数なんと5000人！ 競技用にスーパーファミコンが100台も用意され、ソフトの人気の高さを証明する大規模なゲーム大会となったのだ。

「参加者のみなさんには、たいへん喜んでいただけたようです。このようなゲーム大会を、またやってみたいですね」(カプコン 広報)

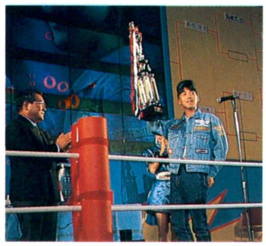
ちなみに、大会の司会進行役は人気パーソナリティーの伊集院光。ゲストとして、水野美紀、RYO、筋肉少女帯の大槻ケンヂと内田雄一郎の4人も登場したぞ。途中で負けてしまった人でも、最後まで楽しめる大会だったのだ。 ✱



⬆全国から集まってきた『ストリートファイターⅡ』の猛者たち。さあ、勝負だっ！



⬆左右はコマーシャルソングを歌った筋肉少女帯のふたり。真ん中は伊集院光。



⬅優勝は高校2年生のダルシム使いの男の子。お見事っ！



⬆ゲストによる模範試合も行なわれた。なんと、水野美紀はRYOに勝って大喜び。

TOPICS

ゲームをワイド画面で楽しめる 28型ワイドビジョン〝パノラマ〟

ゲームポジション機能が搭載されたテレビ、マルチワイドビジョン〝パノラマ〟が、9月16日に日本ビクターから発売されるぞ。

〝パノラマ〟の画面は、ハイビジョンサイズの横長のワイド画面。ゲームポジション機能は、このワイドな画面をフルに活かしてゲームを楽しむためのものなのだ。ゲームプレー時にゲームポジションを選ぶと、普通のゲーム画面が横長のワイド画面に引き伸ばされ、横スクロールのシューティングゲームなどはスゴイ迫力になる。また同時に、音声もゲームに適したゲームライブサラウンドになり、画面の明かるさも落とされるので長時間プレーでも目が疲れないのだ。

「これまでハイビジョンサイズ対応の商品は、多少マニアックなお客様がターゲットでした。しかしこの〝パノラマ〟は、一般家庭での普及を目指して開発いたしました。ゲームポジションを搭載しましたのも、そのコンセプトがあったからなんです」(日本ビクター 広報)

こういう時代の最先端をいく商品が、だんだん身近なものになっていくのはうれしいことだよね。ちなみにお値段は26万円。お父さんに頼んで買ってもらえるかな？



⬅普通の放送をハイビジョンサイズの画面にズームアップして見るとき、画面中央と両端の拡大率を変えて画像の歪みを抑えている。だから、違和感ないワイド画面が楽しめるぞ。画像が横方向につぶれたりはしないってわけ。

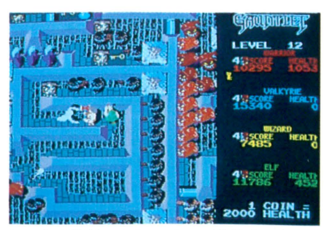
ACCESSORY

ついにメガドライブにもマルチタップが登場か？

ついにメガドライブにも4人同時にプレーできるマルチタップが登場しそうだぞ。というのは、テンゲンから11月に発売される、メガドライブ版の『ガントレット』のために、4人同時プレーが可能なマルチタップユニットを開発したのだ。このユニットは試作品ながらすでに完成しているということだ。では、なぜ〝発売されそうだ〟と書いているのかというと……。

「まだ、発売は決定していないんですよ。というのは、当社のソフトにだけ対応するマルチタップでは、まったく意味がないですからね。今後、セガさんやほかのサードパーティーのかたと話し合って、当社のマルチタップを標準タイプにしてもらうか、セガさんのほうで発売してもらうか、決定する予定です」(テンゲン 広報)

ということなのだ。でも、発売元はまだ決まってないけれど、メガドライブ用のマルチタップユニットが発売されることは、間違いなさそうだね。それに合わせて4人で遊べるいろんなソフトが登場しそうだ。新作情報に注目っ！✱



⬆これが『ガントレット』の開発中の画面。4人分のスコアが表示されてるでしょ。

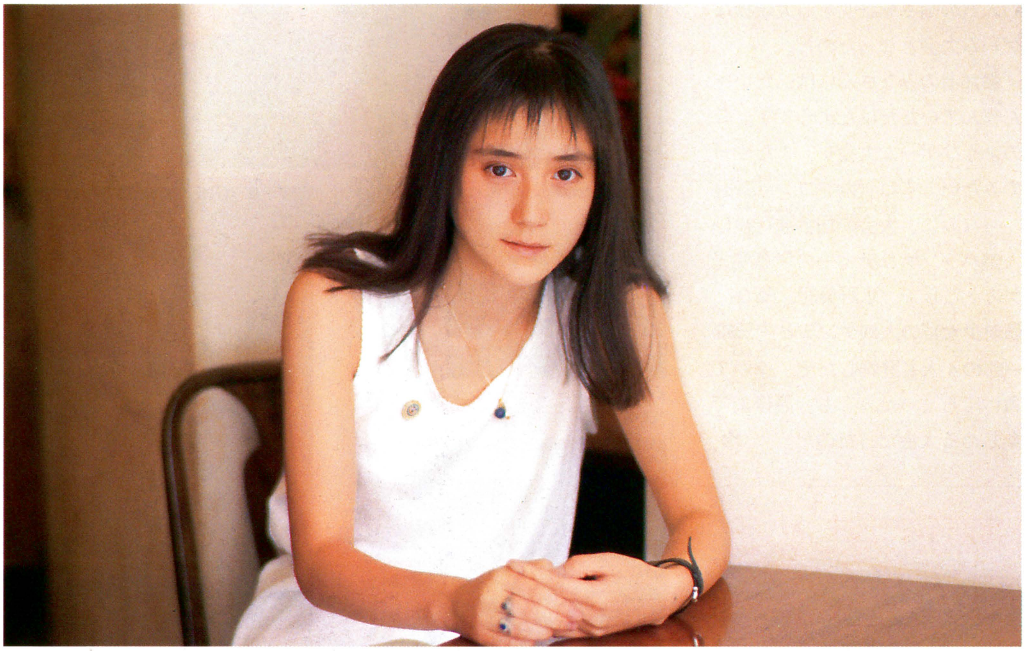


指にタコができるほどゲームにのめり込んでます

CMタレント
鈴木蘭々

昭和50年8月4日生まれの17歳。現在、高校2年生の彼女はCMタレントとして、雑誌などのモデルとして活躍中だ。

Photograph by Mikio Kitahara



鈴木蘭々ちゃんはCMタレントや雑誌のモデルとして活躍中の女の子。あのソニーのDiscman Ⅱ のCMを覚えている人もいるでしょ？　ゲームが趣味という彼女にゲームに関する話をあれこれと聞いてきたぞ。

——ゲームが好きだそうだけど、ストレス解消になったりする？

鈴木　いえ、逆にストレス溜まっちゃいますね。スーパーファミコンの『ゼルダの伝説』をやってたんですけど(部屋の)カギとか見つけるのが難しくって、いらいらしちゃいました。

——『ゼルダ』はクリアーしたの？

鈴木　はい。私、途中でやめちゃうのって気持ち悪いんですよ。だから、ほとんどのゲームは最後までやっちゃいますね。

——だいたい、どんなジャンルのゲームが好きなの？

鈴木　基本的にはアクションとか、RPGとか好きですね。あと、『グラディウスⅢ』を買ってから、ちょっとシューティングにも目覚めたかな……。あんまり、パズルゲームとかは好きじゃないんです。うちのお母さんは好きですけど……。

——お母さんといっしょにやってるの？

鈴木　ええ、私より熱中しているくらいです(笑)。『ゼルダ』もお母さんとコントローラーの奪いあいをしながら、クリアーしました。

——アクションゲームは得意なほうなのかな？

鈴木　そうですね。『マリオ』とかもクリアーしたし。

——『スーパーマリオワールド』？

鈴木　ええ。スーパーファミコンを買って、いちばん最初にやったのが『スーパーマリオワールド』です。あれは、よくできていて、すごいなーって思いましたね……。

——RPGのほうではどんなゲームが好きなの？

鈴木　女の子の視点から見て、いいなあと思うのは『MOTHER』なんです。あのゲームの音楽とか、全体の雰囲気が何ともいえず、好きなんです。それに、話が妙に現実的なのも気にいってますね。ほかのRPGって王子様があーだこーだとかいって、それでゴールドをためこんで、武器を買って……とかでパターンが決まってるじゃないですか。でも『MOTHER』は、どこにでもいそうな、ちっちゃな男の子が主人公だし、お金が銀行に振り込まれていたり、そんな細かいとこまで気にいってます。それから、舞台がアメリカってことなので、それっぽい名前をあれこれ考えたりもしましたね。

——じゃあ、わりとのめり込んでゲームするほうなの？

鈴木　そうです。RPGなんてやってると、気がつくと朝なんてこともありますから。それにファミコンダコもできてるんですよ。指、固くなっちゃって……。

——そんなに好きならウチにゲーマーとして来て下さいよ。

鈴木　ええ、喜んで(笑)。　＊



▶通信サービスでカラオケを

タイトーはNTTのISDN(総合デジタル通信網)を使ったカラオケの通信サービスを開始する。これは、飲食店やカラオケボックスなどに小型通信カラオケ装置を設置し、タイトーのホストコンピューターと接続すれば、膨大な曲目から好きな曲をリクエストでき、新曲も発売後すぐに歌えるというものだ。

この新サービスの名称は『X-2000』。お店の経営者としては、ソフトを購入する必要がまったくないのが魅力的だよね。気になるカラオケ料金は従来のものとほぼ同額となる模様。店舗用の端末機の価格は90万円。月々のサービス料は14000円だ。いち早く新曲が歌えるのなら、このくらいは安いものかな？

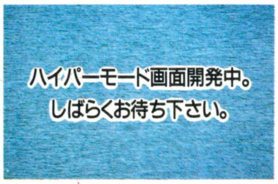


11月下旬発売予定

SUPER Famicom®

スーパーバレー'92 IN バルセロナ





アーケード版で大ヒット！ スーパーバレー'91のエキサイティングワールドが、近未来ハイパーモード搭載によって、闘い(アタック)の過激さが増大！

①**SFCオリジナル「ハイパーモード」**／必殺技が使い放題！ダイナミックな動きが、格闘バレーの真髄。
②**白熱する2人対戦!!**／プレイヤーの実力に合わせて難易度等を変更できます。2人対戦時にハンディをつけるモードでプレイは白熱。またボタン配置をプレイヤーの好みによって変えることができます。
③**ビジュアル効果満載**／男女各チームやプレイヤーそれぞれの体型、監督の登場、コートサイドのバリエーションなど、アーケード版にはなかったビジュアルを追加した本格バレー・シミュレーション。
④**君だけのオリジナルチームを**／チーム名はもちろん、各プレイヤーの能力やポジショニングなど、オリジナルチームを編成できます。軍団を率いて、いま、君は、近未来の格闘するバレーの幕を切りおとす！

特製テレフォンカード・プレゼント！

クイズ：◯の中に入るコトバをお答えください。『スーパーバレー 92 IN バル◯ロナ』

正解者の中から抽選で50名様に「ビデオシステム特製テレフォンカード」をプレゼントいたします。官製ハガキに住所・氏名・年齢・ご覧の雑誌名・クイズの答えを書いて、下記までお送りください。なお当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。〆切り／平成4年11月30日消印有効

〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 ビデオシステム株式会社「スーパーバレー92・テレカプレゼント係」

■8M+64KSRAMバッテリー付

¥8,800 (予定)［税別］

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 画面は開発中につき製品とは多少異なることがあります。
- 全国の有名デパート、玩具店、ファミコン専門店でお求めください。
- ユーザーテレフォン 075-723-1544

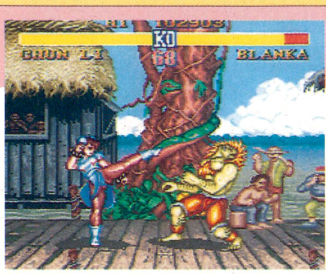
★夢・ファンタスティックプレイ★
VIDEO SYSTEM

WEEKLY ファミコン通信

WEEKLY TOP 30

ほぼ毎週10位以内にランクインしている『星のカービィ』が、今回5位に上がってきたのだ。発売から４ヵ月経ってもこの人気だから、『スーパーマリオワールド』のような長寿ソフトの仲間入りも近いんじゃないかな？

1 ストリートファイターII



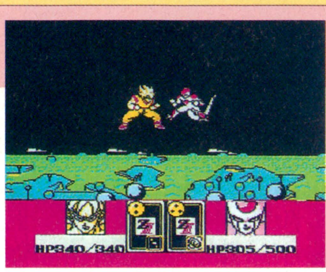
エンディングを見たいけどベガに勝てないという人のために、比較的簡単に勝つ方法を教えよう。まず端に行き、ベガの攻撃をひたすらガードする。サイコクラッシャーアタックを仕掛けてきたら飛び道具などで撃墜する。これを時間切れまで繰り返すのだ。ちょっと消極的だけど勝てるぞ。

前回2　前々回1
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
9800円

5432

6月10日発売

2 ドラゴンボールZIII 烈戦人造人間



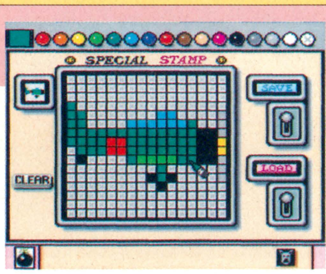
フィールド上には、敵が出現しない場所が何ヵ所かある。そこで何回も修行カードを使って修行すれば、ふつうに敵と戦って経験値を稼ぐのが面倒くさくなるほど簡単にレベルアップできるのだ。中ボスと戦ってもぜんぜん勝てないなんていうときは、この方法でレベルアップしよう。

前回1　前々回ー
ファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■バンダイ
7800円

3121

8月7日発売

3 マリオペイント



手持ちのビデオデッキに少しずつアニメパターンを録画して、続きのパターンを作り、また録画。これを繰り返せば、手間はかかるけど長編のアニメを作ることができるぞ。アフレコで声や音楽を入れれば本格的アニメのできあがり。興味と根気のある人はチャレンジしてみよう。

前回4　前々回2
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
グラフィックツール
■任天堂
9800円[込]

3057

7月14日発売

4 スーパー桃太郎電鉄II



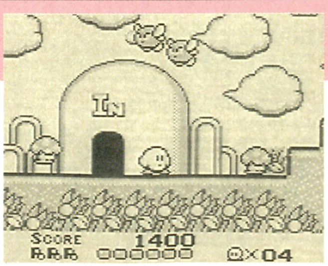
このゲームのいちばんの目的は、誰よりも早く目的地に到着して賞金を稼ぐこと。そのために急行、特急カードやぶっとびカードなど、一度にたくさん移動できるカードをつねに手もとに用意しておき、もったいぶらずにドンドン使うようにしよう。これで目的地にいちばん乗りできるぞ。

前回3　前々回ー
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
ボードゲーム
■ハドソン
8800円

2639

8月7日発売

5 星のカービィ



サクサク進める適度な難易度と、かわいらしいキャラクターで好評の『星のカービィ』。プクッとふくらんだり、回転したり、片手を上げたりとカービィの豊富なアクションは見ていて飽きがこないよね。そのなかでも、マイクを取ったときの歌うカービィがマヌケでかわいいのだ。

前回7　前々回6
ゲームボーイ
カートリッジ
アクション
■任天堂
2900円[込]

1719

4月27日発売

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング（宮城　仙台）、藤崎（宮城　仙台）、おかじま電器全店（千葉　幕張ほか）、おもちゃのQ(東京　野方)、伊勢丹百貨店（東京　新宿）、西武百貨店（東京　池袋）、博品館TOY PARK（東京　銀座）、アイワールド（神奈川　相模原）、松坂屋（愛知　名古屋）、キデイランド（大阪　梅田）、近鉄百貨店（大阪　阿倍野）、そごう（大阪　心斎橋）、大丸（福岡　博多）、トキハ（大分　大分）

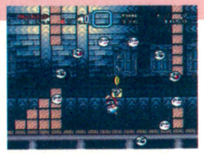
★9月4日付

6 初代熱血硬派くにおくん



前回5　前々回ー
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■テクノスジャパン　アクションRPG
8900円　8月7日発売
1437

7 スーパーマリオワールド



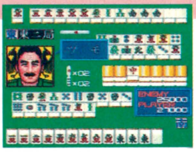
前回6　前々回11
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂　アクション
8000円[込]　'90年11月21日発売
1346

8 炎の闘球児 ドッジ弾平



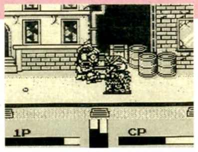
前回10　前々回8
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■サン電子　スポーツ
8500円　7月31日発売
1246

9 スーパー麻雀



前回ー 前々回ー
スーパーファミコン
カートリッジ
■アイマックス　テーブルゲーム
8000円　8月22日発売
new
1110

10 バーサスヒーロー　格闘王への道



前回18 前々回ー
ゲームボーイ
カートリッジ
■バンプレスト　アクション
3980円[込]　8月7日発売
864

順位	前回	前々回	タイトル	機種・メディア	メーカー・ジャンル	発売日・価格	本数
11	ー	ー	キン肉マン DIRTY CHALLENGER	スーパーファミコン カートリッジ	■ユタカ・バンダイ アクション	8月21日発売 7800円	782 (new)
12	14	16	スーパーマリオランド	ゲームボーイ カートリッジ	■任天堂 アクション	'89年4月21日発売 2600円[込]	746
13	29	28	大工の源さん ゴースト・ビルディング・カンパニー	ゲームボーイ カートリッジ	■アイレム アクション	7月31日発売 3800円[込]	733
14	24	10	ダウンタウン熱血行進曲 どこでも大運動会	ゲームボーイ カートリッジ	■テクノスジャパン アクション	7月24日発売 3800円[込]	726
15	15	30	テトリス	ゲームボーイ カートリッジ	■任天堂 パズル	'89年6月14日発売 2600円[込]	657
16	ー	ー	ちびまる子ちゃん4 ～これが日本だよ王子さま～	ゲームボーイ カートリッジ	■タカラ アドベンチャー	8月7日発売 3800円[込]	647 (new)
17	11	5	飛龍の拳S ゴールデンファイター	スーパーファミコン カートリッジ	■カルチャーブレーン アクション	7月24日発売 9700円	601
18	9	4	3×3EYES ～聖魔降臨伝～	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■ユタカ・バンダイ RPG	7月28日発売 9500円	582
19	16	14	ファミスタ2	ゲームボーイ カートリッジ	■ナムコ スポーツ	7月30日発売 3500円[込]	573
20	22	20	甲子園2	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■ケイ・アミューズメントリース スポーツ	6月19日発売 8900円	560
21	ー	18	らんま1/2 熱烈格闘篇	ゲームボーイ カートリッジ	■バンプレスト アドベンチャー	7月17日発売 3980円[込]	555
22	21	17	ヨッシーのたまご	ゲームボーイ カートリッジ	■任天堂 パズル	'91年12月14日発売 2600円[込]	527
23	20	19	スーパーファミスタ	スーパーファミコン カートリッジ	■ナムコ スポーツ	3月27日発売 7900円	509
24	ー	23	パロディウスだ!	スーパーファミコン カートリッジ	■コナミ シューティング	7月3日発売 8500円	495
25	12	ー	ドラゴンナイトII	PCエンジン スーパーCD·ROM^{2}専用	■NECアベニュー RPG	8月7日発売 7400円	491
26	ー	ー	高橋名人の冒険島III	ファミコン カートリッジ	■ハドソン アクション	7月31日発売 5800円	482 (new)
27	8	ー	スーパープロフェッショナルベースボールII	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■ジャレコ スポーツ	8月7日発売 9000円	471
28	27	12	キング・オブ・ザ・モンスターズ	スーパーファミコン カートリッジ	■タカラアミューズメント アクション	7月31日発売 8800円	465
29	17	7	T.M.N.T. タートルズインタイム	スーパーファミコン カートリッジ	■コナミ アクション	7月24日発売 8500円	391
30	ー	9	びっくり熱血新記録 ～はるかなる金メダル～	ファミコン カートリッジ	■テクノスジャパン アクション	6月26日発売 6500円	339

読者のご意見板

●うちの弟が、このまえ「ラウンド1、ファイト!!」と言って便所に入っていった。
愛知県　佐波　武　17歳

●先日、ゲームセンターで『キャプテンコマンドー』をやっていると、隣で『ストIIダッシュ』をやってた人たちが、赤ベガをマリオ、緑ベガをルイージと言っていた。
茨城県　佐藤大介　16歳

●『餓狼伝説』で乱入してきた奴がいた。ハッキリ言ってビックリした。
埼玉県　岸　純平　15歳

●恐れていたことだが、うちの小鳥がとうとう「ハドウケン」と言うようになってしまった。
東京都　今井真紀　19歳

●『ドラクエV』を6980円で売るという店があったので、話を聞いてみたら「数年後の中古の価格です」と言われてガックリした。オマケに「予約しますか？」と聞き返された。
秋田県　伊藤正人　14歳

●ダルシムは、口からヨガフレイムを出しながらどうやって「ヨガフレイム」と言っているのだろう。実は鼻から出しているのかもしれない。
宮城県　早坂　淳　15歳

※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

発売までまてない 期待の新作 TOP 20

『ファイナルファンタジーV』が、今週も1位の座を守ったのだ。しかし、ライバルの『ドラゴンクエストV』も最後の追い上げを見せているぞ。

1 ファイナルファンタジーV



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9800円(予価)
12月発売予定

1537

前回 1 前々回 1

店でアイテムを買うとき、そのアイテムを持っている数と装備している数が表示されるようになった。

2 ドラゴンクエストV天空の花嫁



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
9600円
9月27日発売

1401

前回 2 前々回 2

戦闘シーンの背景は、何種類か用意されている。地形によって背景が変化するようになっているのだ。

3 真・女神転生



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■アトラス
9800円(予価)
10月発売予定

473

前回 3 前々回 5

吉祥寺のつぎの舞台となる都市は新宿なのだ。あの東京都庁もダンジョンとして当然登場するぞ。

4 ランドストーカー ～皇帝の財宝～



メガドライブ
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■セガ
8700円(予価)
10月発売予定

313

前回 4 前々回 3

このゲームは、経験値を貯めて成長するのではなく、ハートのうつわを集めて成長するのだ。

5 MOTHER2 ギーグの逆襲



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■任天堂
8900円[込]
'93年1月発売予定

274

前回 5 前々回 4

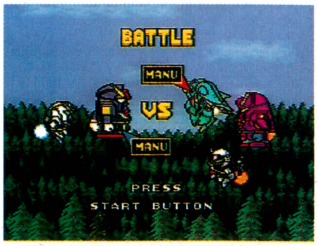
ツーソンという町にあるカオスシアターでは、あのトンズラブラザーズのショーが見られるのだ。

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売	価格	得点
6	8	14	SNATCHER	PCエンジン	カートリッジ	コナミ	アドベンチャー	10月下旬発売予定	価格未定	182
7	13	12	ウィザードリィV	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	アスキー	RPG	11月発売予定	9800円(予価)	156
8	9	10	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	メガドライブ	カートリッジ	セガ	アクション	11月発売予定	価格未定	130
9	6	8	イースIV	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	ハドソン	アクションRPG	発売日未定	価格未定	102
10	17	18	オウガバトル	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	クエスト	シミュレーション	11月発売予定	9600円	96
11	14	16	ファイナルファイトII(仮題)	スーパーファミコン	カートリッジ	カプコン	アクション	'93年発売予定	8500円(予価)	92
12	7	9	半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	スクウェア	シミュレーション	12月19日発売	9500円(予価)	84
13	—	—	PSYCHO DREAM (new)	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	RIOT	アクション	12月下旬発売予定	8900円(予価)	83
14	12	11	コズミックファンタジー3 冒険少年レイ	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	レーザーソフト	RPG	9月25日発売	7600円	72
15	15	17	餓狼伝説	スーパーファミコン	カートリッジ	タカラアミューズメント	アクション	11月27日発売	9800円	66
16	18	15	大戦略エキスパート	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	アスキー	シミュレーション	9月25日発売	9800円	60
17	—	19	シルヴァ・サーガ2	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	セタ	RPG	11月発売予定	9500円	58
18	—	—	スーパーガチャポンワールド SDガンダムX	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	ユタカ・バンダイ	シミュレーション	9月18日発売	9500円	55
19	10	20	ベストプレープロ野球スペシャル	ファミコン	バックアップカートリッジ	アスキー	シミュレーション	9月下旬発売予定	7500円	50
20	—	—	ファイナルファイト OF MEGA-CD(仮題) (new)	メガドライブ	CD-ROM	セガ	アクション	12月発売予定	価格未定	45

今週の気になるゲーム情報!!

18位 スーパーガチャポンワールドSDガンダムX

SDガンダムのキャラが総出演する『SDガンダムX』。現在は、すべてのチェックを終了し、発売を待つだけという状態。開発中はコンピューターの思考パターン、とくにどうやって頭をよくするかという点で苦労したという。改良の末、コンピューターが状況に応じてさまざまな攻撃パターンで対応してくるようになり、より戦略性が高いものに仕上がったそうだ。



開発進行度…100パーセント

★9月4日付

読者が選ぶ TOP 20

『ファイナルファンタジーⅣ』が、『天外魔境Ⅱ』を抜いて2位に浮上。『ファイナルファンタジーⅤ』の発表が影響している？

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	ストリートファイターⅡ	スーパーファミコン ■カプコン	1974
2	3	ファイナルファンタジーⅣ	スーパーファミコン ■スクウェア	786
3	2	天外魔境Ⅱ 卍MARU	PCエンジン ■ハドソン	474
4	7	ロマンシング サ・ガ	スーパーファミコン ■スクウェア	307
5	9	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	メガドライブ ■セガ	300
6	4	マリオペイント	スーパーファミコン ■任天堂	239
7	15	シャイニング・フォース～神々の遺産～	メガドライブ ■セガ	218
8	6	LUNAR –THE SILVER STAR–	メガドライブ ■ゲームアーツ	190
9	5	キャプテン翼Ⅲ –皇帝の挑戦–	スーパーファミコン ■テクモ	182
10	12	ドラゴンクエストⅢ	ファミコン ■エニックス	172
11	8	女神転生Ⅱ	ファミコン ■ナムコ	147
12	14	MOTHER	ファミコン ■任天堂	135
13	20	イースⅠ・Ⅱ	PCエンジン ■ハドソン	134
14	11	ゼルダの伝説–神々のトライフォース–	スーパーファミコン ■任天堂	110
15	–	ファイアーエムブレム外伝	ファミコン ■任天堂	99
16	19	F-ZERO	スーパーファミコン ■任天堂	84
17	10	ドラゴンクエストⅣ	ファミコン ■エニックス	82
18	–	スーパーファミスタ	スーパーファミコン ■ナムコ	78
19	new	ドラゴンボールZⅢ 烈戦人造人間	ファミコン ■バンダイ	74
20	new	ロードス島戦記	PCエンジン ■ハドソン	66

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーⅣ	37566
2	2	ゼルダの伝説(スーパーファミコン)	31183
3	3	ロマンシング サ・ガ	26841
4	4	ストリートファイターⅡ	24393
5	5	天外魔境Ⅱ 卍MARU	22653
6	6	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	21009
7	7	シャイニング・フォース	13123
8	8	ドラゴンクエストⅣ	11264
9	9	イースⅠ・Ⅱ	10594
10	10	スーパーファイヤープロレスリング	9869
11	11	F-ZERO	8634
12	12	アドバンスド大戦略	8282
13	14	ドラゴンクエストⅢ	7927
14	13	スーパーフォーメーションサッカー	7869
15	15	時空の覇者 Sa・Ga3	6852
16	16	女神転生Ⅱ	6770
17	17	スーパーファミスタ	5793
18	18	ファイアーエムブレム外伝	5607
19	19	ファイナルファンタジーⅢ	4969
20	20	MOTHER	4943

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'92年1月3日号から現在までの累計です。

ビデオゲーム TOP 10

今週7位の『フィグゼイト』は、ふたり同時プレーもできるシューティングゲーム。カップルにも人気があるのだ。

★9月4日付

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	1	ストリートファイターⅡダッシュ	■カプコン アクション	1962
2	3	コカコーラ スズカエイトアワーズ	■ナムコ バイクレース	1899
3	new	スタジアムクロス	■セガ バイクレース	1500
4	2	爆裂クイズ魔Q大冒険	■ナムコ クイズ	1366
5	5	ストリートファイターⅡ	■カプコン アクション	1324
6	6	スーパーワールドスタジアム'92	■ナムコ スポーツ	1302
7	7	フィグゼイト	■東亜プラン シューティング	1252
8	–	X-MEN	■コナミ アクション	1105
9	10	スーパー上海	■ホット・ビィ パズル	1075
10	4	ワールドヒーローズ	■アルファ電子 アクション	1052

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京　巣鴨）、笹塚店（東京　笹塚）、なんば店（大阪　難波）、ゲームファンタジアサンシャイン（東京　池袋）

U.S.A TOP 10

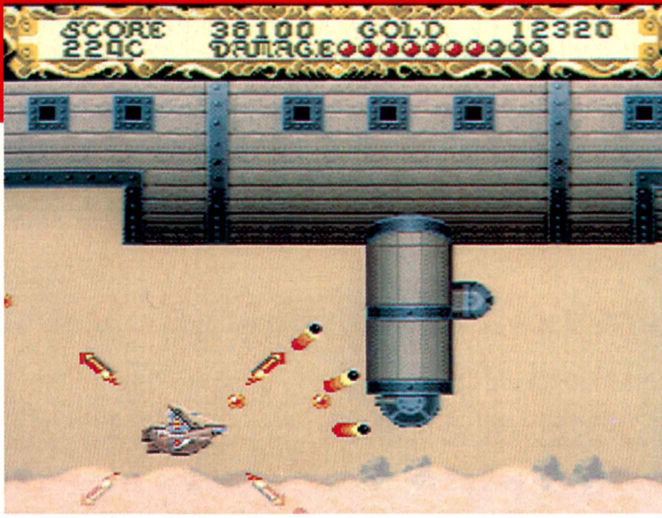
『ゼルダの伝説』があいかわらずの人気なのだ。アメリカの子どもたちも難しい謎解きをなんなくこなすのかなあ。

★9月4日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	ゼルダの伝説–神々のトライフォース– (ZELDA 3)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクションRPG
2	2	F-ZERO (F-ZERO)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES カーレース
3	4	テトリス (TETRIS)	■NINTENDO OF AMERICA NES パズル
4	3	スーパーマリオワールド (SUPER NES INCLUDES SUPER MARIO WORLD)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
5	6	スーパーマリオランド (SUPER MARIO LAND)	■NINTENDO OF AMERICA GAME BOY アクション
6	8	F1レース (F1 RACE)	■NINTENDO OF AMERICA GAME BOY カーレース
7	5	ファイナルファンタジーⅣ (FINAL FANTASY 2)	■SQUARE SOFT SUPER NES RPG
8	7	PGAツアーゴルフ (PGA TOUR GOLF)	■ELECTRONIC ARTS SUPER NES スポーツ
9	–	スーパーテニス (SUPER TENNIS)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES スポーツ
10	9	悪魔城ドラキュラ (CASTLEVANIA 4)	■KONAMI SUPER NES アクション

●協力店　Trysoft-World of Nintendo

緊急速報 1



Xpôferens Columbus
クリストファー・コロンブス

コロンブスのアメリカ大陸発見から今年で500年。この『クリストファー・コロンブス』は、現実のコロンブスの冒険からは想像もつかないブットビ世界を舞台にしたシューティングだ。

SF スーパーファミコン	シューティング	カートリッジ
	ミサワエンターテインメント　発売日未定　価格未定　8メガ	

奇妙な世界のバリバリシューティング

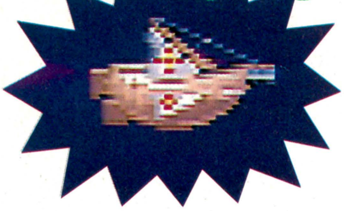
『クリストファー・コロンブス』はバリバリのシューティングゲーム。その主人公はコロンブスで、かの有名な帆船、サンタ・マリア号を操作して戦うのだ。帆船を使ったシューティングゲームということは、戦いの舞台は海上、と思うかもしれないけど、じつは違うのだ。このゲームでのサンタ・マリア号は、なんと空飛ぶ帆船。戦う敵キャラも15から16世紀に考えられていた空想上の動物や植物なのだ。コロンブスであるキミは、奇妙な世界の異形の生物を倒し、人類に安らぎを与えてくれる新大陸の発見を目指すのである。

撃って撃って撃ちまくれ!!



⬅ごらんのとおりバリバリのシューティングゲーム。好きなだけ撃つがよい。

サンタ・マリア号



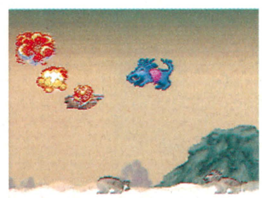
⬆このゲームのサンタ・マリア号は、なぜか空を飛ぶことができる帆船なのだ。



⬆敵のキャラクターはどれも不気味なものばかり。この世のものとは思えない。



大ピンチ



撃沈!!

ちょっと歴史のお勉強

1492年 クリストファー・コロンブス アメリカ大陸を発見する

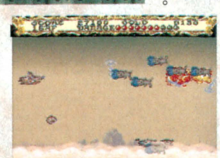
15世紀末ヨーロッパの一部の学識ある人々は、大地は球形であり、西方に航海すればインドに到達すると考えていた。ジェノヴァの船乗り、クリストファー・コロンブスは、その説を信じ1492年サンタ・マリア号で航海に出た。70余日にわたる困難な航海ののちカリブ海東部の島へ到達した。コロンブスはこの地域を死ぬまでインドの一部だと信じていた。こののちヨーロッパは大航海時代を迎えた。

舞台背景を解説すると…

新大陸発見の野望に燃えていたのはコロンブスだけではなかった。彼の名はキャプテン・ドレーク。彼は航海術の飛躍的な進歩を目指して、自らの気合を自分の脳に送り込み、さらに気合を増幅して莫大なエネルギーを生み出す装置を考えた。しかし、彼の精神はそのエネルギーに耐えられず、精神は爆発し、醜く歪んだ精神はさなざまな異形の生物を生んでしまった。



⬅こんなに不気味な世界になったのもすべてドレークのせい。

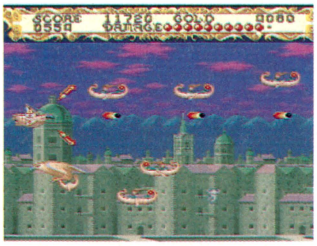


⬅この世界から開放するために、コロンブスは戦うのだ。

※画面は開発中のものです

GOLD稼いで自機をパワーアップ!!

このゲームでは敵を倒すとスコアとはべつにGOLDが増えていく。ステージをクリアーするごとに入れるショップで、そのGOLDを使って武器のパワーアップができるのだ。買える武器は対空と対地の両方を揃えた、3つのタイプがある。使いやすいタイプの武器を選んで戦おう。



⬆画面の右上に注目。GOLDという数値が出ているでしょ。これをためよう。

いかり弾アンド樽

鎖でつながれた弾を回転しながら発射する。パワーアップで鎖が伸びる。樽は地上を転がって攻撃するぞ。



通常砲アンドミサイル

通常砲はパワーアップすると5ないし3方向に撃てるようになる。ミサイルは上下両方に撃つことができる。



大砲アンド火の鳥

大砲はなにかに当たると爆発を起こし、パワーアップで爆発範囲が広がる。火の鳥は下方の敵を攻撃する。



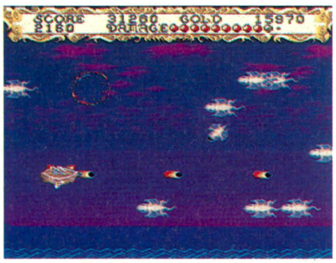
魅惑のステージを紹介しよう

海洋冒険ステージ

コロンブスの航海はこのステージから始まる。歪んだ精神体と化してしまった、キャプテン・ドレークが、さまざまな生物と融合してサンタ・マリア号の行く手を執拗に妨げるぞ。ステージはコロンブスが港から出発するところから始まり、大部分は海の上での戦闘になるのだ。そして、襲ってくる敵キャラは幽霊の鳥や空飛ぶカヌー船などの不気味な生物だ。さらにボスキャラはドレークの顔面が鯨や帆船にくっついたものだ。



⬅このステージのスタート直後は港町なのだ。



⬆こんなに気持ちの悪い敵キャラが続々と登場するのだ。とりあえず、弾を撃ちまくって画面から消えてもらうしかない!?



⬆画面左下にいるのは、馬と魚を合体させたような化けものだ。ときどき上を向いてサンタ・マリア号を攻撃してくるぞ。

登場敵キャラ



中ボスは戦艦



⬆戦艦の主砲を破壊すると、ドレークの化身が姿を現わす。気持ち悪いっ！

大ボスは人面魚!?



SCOOP 1

まだまだ続くよヘンなステージ

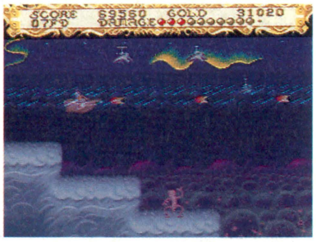
大氷河ステージ

このステージは大氷河地帯を舞台にしている。オーロラの輝く空を背景に、サンタ・マリア号は戦いを進めていく。ステージの中盤では、戦いの舞台は海中へと移るぞ。

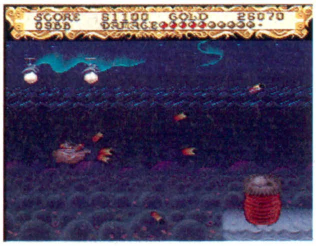
登場する敵キャラはイソギンチャクの化けものや人魚などの海中の異形の生物だ。ボスキャラは凍りづけのマンモス。意外な動きかたをして、サンタ・マリア号を襲ってくるので注意が必要だぞ。



⬆このステージは氷上世界からスタートする。



⬆戦いの舞台は海のなかへと移る。背景にオーロラが見えているのがわかる？



⬆海のなかにもさまざまな敵キャラが登場する。みんなヘンな動きをするぞ。

登場敵キャラ

イソギンチャク







あっ! 人魚がおぼれてる



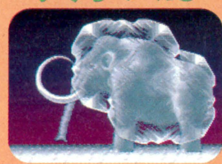
⬆氷山を壊すと乗っている人魚は溺れてしまうのだ。

中ボス



⬆カメのしっぽにイソギンチャクが!?

大ボスはマンモスくん



⬆マンモスは氷づけになっている。まずは解凍だ。



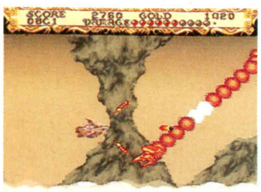
⬆鼻や大きな足を使って攻撃してくるぞ。要注意！



⬆沈んでいくマンモスくん。情けないね。

ジパングステージ

続いてのステージは黄金の国ジパングを舞台にしている。このゲームではジパングは蒸気コンピューターの発達した戦国世界という設定になっている。そのため、機械化した武士や巨大な戦艦などがサンタ・マリア号の行く手を阻み、しつこい攻撃を加えるのだ。ボスキャラは巨大ロボット。武士が鎧を着けた格好をしたこのロボットは、２段階に変化して、サンタ・マリア号に攻撃を加えてくるのだ。



⬆真っ赤な龍が襲ってくる。やられるなよっ。

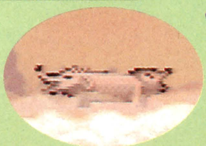
開発状況

現在50パーセントぐらいです。後半のステージにも期待してください。

ミサワエンターテインメント　飯田

登場敵キャラ





雷サマだ



なんだかかわいいっ



⬆木の精のような敵キャラ。足をじたばたさせるぞ。

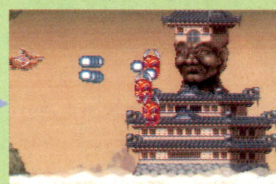
これぞジパング、城から首がっ!!



⬆おおっ。城から首が生えてきたぞっ。



⬆なにやら珠のようなものを口から吐いた。



⬆今度は般若が襲ってきた。もうだめか!?

巨大戦艦登場



大ボスは巨大ロボット



⬆巨大戦艦を抜けると大ボスが待っていた。

まずは脚を攻めろ





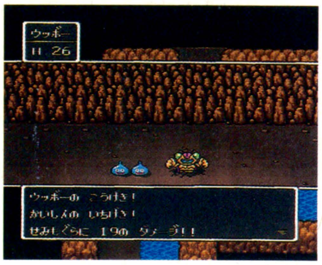
冒険はまだまだこれから! 続報を待て!!

スペシャル攻略Part2

ドラゴンクエストV



『ドラゴンクエストV』のスペシャル攻略も2回目を迎えたのだ。今回は、サンタローズの洞窟を中心にお伝えするよ。さらに、今回は『ドラクエV』の戦闘方法なども一気に公開しちゃうぞ。ソフトの発売日が近いこともあるから、いまからこれをよーく読んで予習しておくのだ!



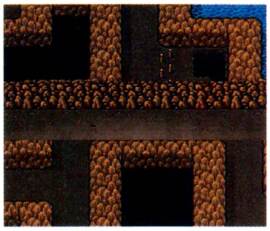
スーパーファミコン SF	RPG	バックアップカートリッジ
	エニックス 9月27日発売 9600円	12メガ

怒濤のごとく始まる戦闘モード!!!

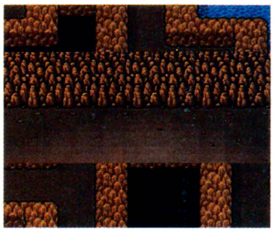
さて、今回はいままで以上の迫力で戦闘に突入するぞ。前作までは敵に遭遇すると、画面全体が暗転して戦闘シーンに移ったよね。『V』の場合はフィールド画面はそのまま残され、画面の真ん中だけがパックリと割れてモンスターが登場する方式になっている。『I』の戦闘シーンに戻ったってカンジかな。敵の後ろに描かれた背景も凝っていて、敵と出会った地形によって変化するのだ。



←ここはとあるダンジョン。テクテク歩いていると……。



←突然、画面の真ん中がパックリと割れて……。



←だんだん大きくなっていく。モンスターが現れる瞬間だ。



←せみもぐらが2匹登場してきたぞ。さあ、戦闘だ。

コマンドにはこれだけの数があるのだ

たたかう



←最初に"たたかう"を選ぶとコマンドが4つ表示される。さあ、どれを選ぶのかな?

モンスター登場どうする?



←モンスターと遭遇したぞ! まずはここで"たたかう"か"にげる"かどちらかを選ぶのだ。

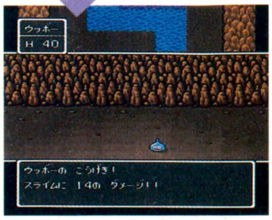
にげる



←スタコラサッサと逃げだしたのだ。ときには逃げることも大事なことなのだ。

最初、主人公ひとりで戦うときは"たたかう"か"にげる"かのふたつのコマンドが出る。そのときの状況に応じて、どのような行動をとるか決めよう。"にげる"を選んでも、必ず逃げられるとは限らないぞ。

こうげき



↑"こうげき"を選んだら、もちろんモンスターを攻撃する(当たり前)。でもたまに避けられちゃうこともあるぞ。

じゅもん



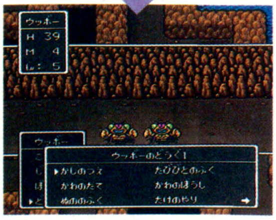
↑"じゅもん"を選ぶと、呪文を使える人だけウインドーが開く。ウインドーの右下には消費MPが表示されるぞ。

ぼうぎょ

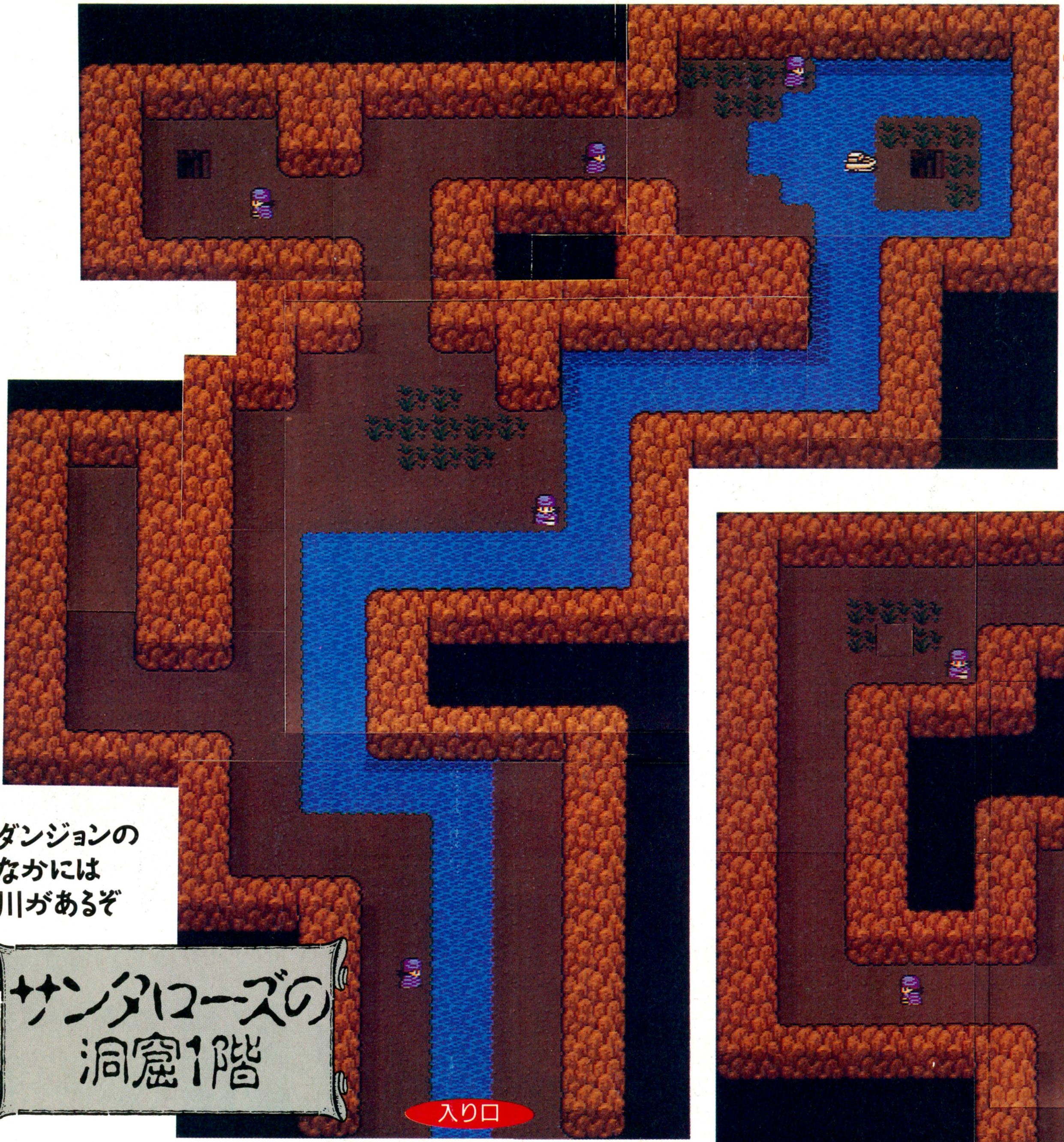


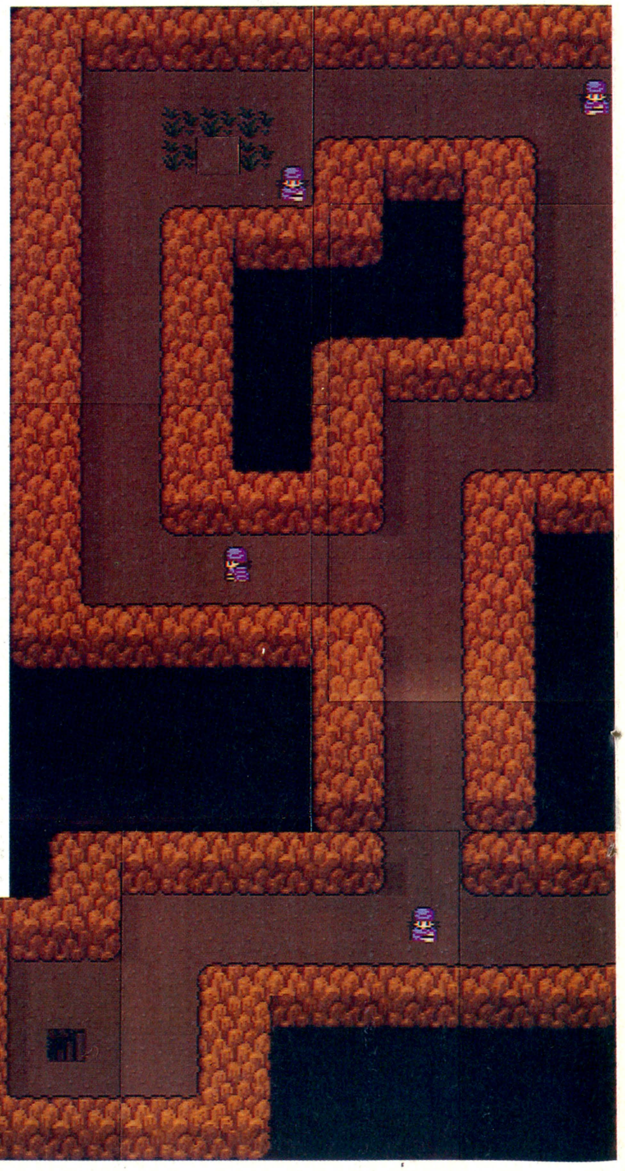
↑敵からの攻撃を防御してダメージを半減させる。防御しているあいだは、もちろん攻撃はできないぞ。

どうぐ



↑薬草を使ったり、毒消し草を使ったりと"どうぐ"はよく使うのだ。右下の矢印を選べば、"どうぐ2"のウインドーが出る。





サンタローズの街にあるダンジョン。この洞窟は、3層に分かれていて、しかも川が流れているのだ。この洞窟の1階は、それほど広くないのだ。分かれ道も少なく、作りもカンタンなので迷うことはないだろう。しかし、右上の部分に注目。ここにある階段は、パパスが船を使って進んだように、船に乗らないと進むことができないぞ。最初は、あきらめて下の階を目指すしかないのだ。

ここのなかが洞窟だ!!

サンタローズの街を左上に進んだトコには、川が壁のなかまで続いている場所がある。じつはここが、このダンジョンの入り口なんだよね。



⬅サンタローズの街の左上部分がここ。壁のなかに川が流れ込んだ部分があるでしょ。ここの川の左を進んでいくと、サンタローズの洞窟へと入れるのだ。

とにもかくにも気になるポイントをチェック

ダンジョンのなかに、川が流れていたり、立て札があったりと、謎が多いサンタローズの洞窟。そこで、このサンタローズの洞窟の1階と地下1階で、気になるポイントを3ヵ所チェックしちゃうぞ。詳しいことは、右の説明を見てくれたまえ。ものすごい謎が、この洞窟には隠されているのだろう!?

POINT 1 立て札を読むと



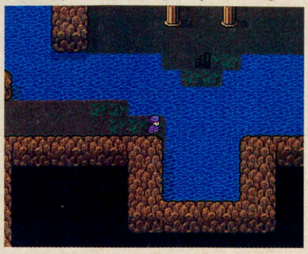
この立て札には、"危険！ 入るな"と書いてある。そこで、危険をかえりみず入ってみると……。結果は、とくに危険な目にあうわけでもないみたいなのだ。それにしても、何を意味しているんだろう。気になる立て札ですな！

POINT 2 あっ!! 船がある



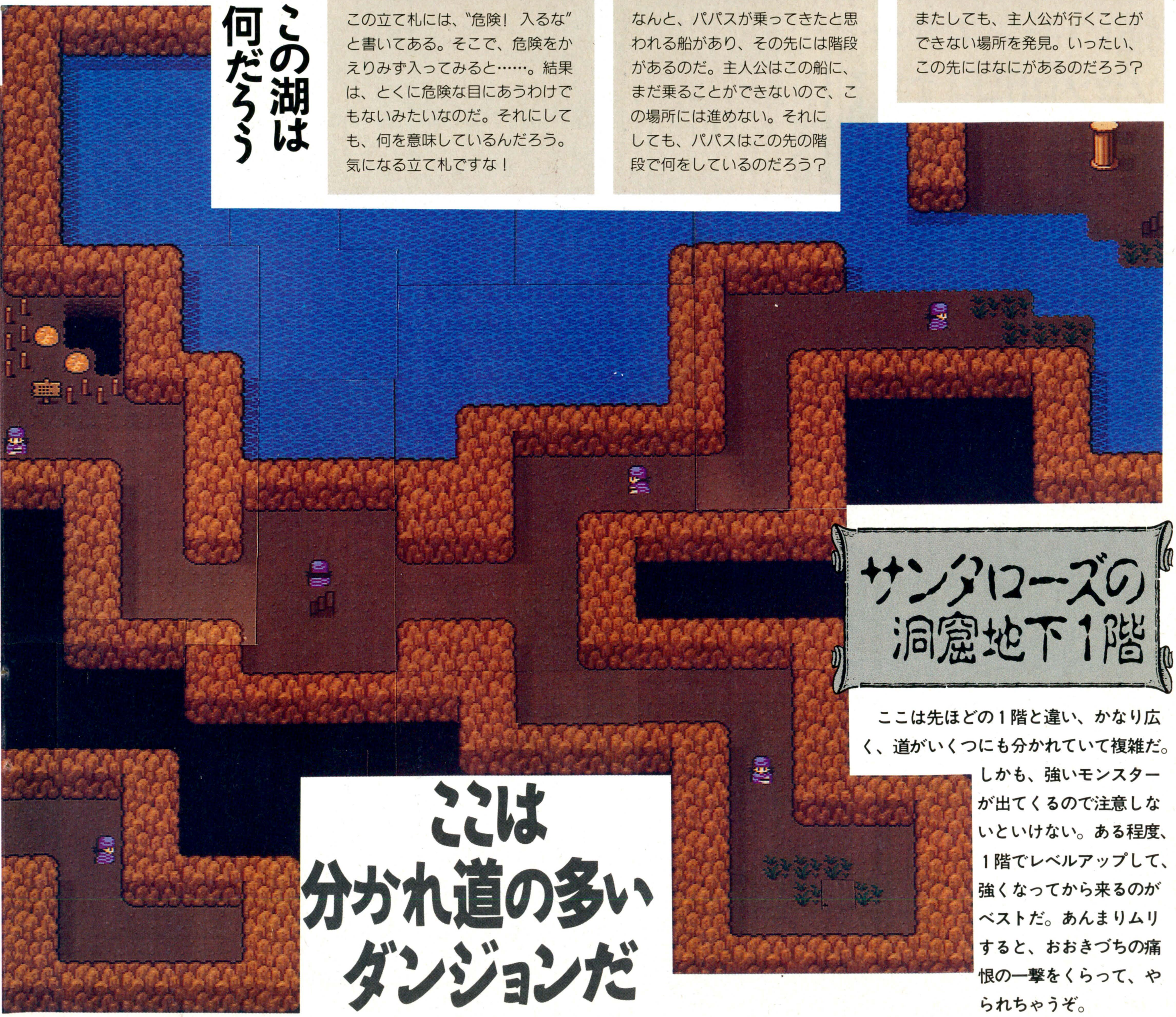
なんと、パパスが乗ってきたと思われる船があり、その先には階段があるのだ。主人公はこの船に、まだ乗ることができないので、この場所には進めない。それにしても、パパスはこの先の階段で何をしているのだろう？

POINT 3 ここにはどうやって



またしても、主人公が行くことができない場所を発見。いったい、この先にはなにがあるのだろう？

この湖は何だろう



サンタローズの洞窟地下1階

ここは先ほどの1階と違い、かなり広く、道がいくつにも分かれていて複雑だ。しかも、強いモンスターが出てくるので注意しないといけない。ある程度、1階でレベルアップして、強くなってから来るのがベストだ。あんまりムリすると、おおきづちの痛恨の一撃をくらって、やられちゃうぞ。

ここは分かれ道の多いダンジョンだ

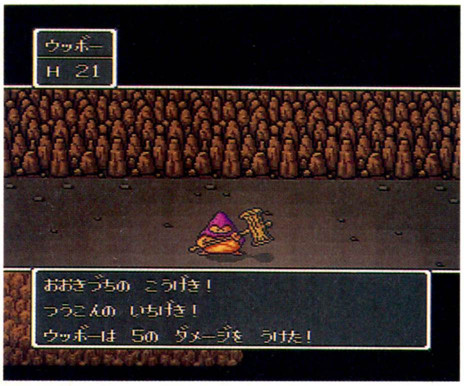
そろそろ敵さんも
強くなってるんで
装備をととのえて
強くなっておこう

サンタローズの洞窟地下2階

地下1階の階段を下りると、そこは地下2階だった。地下1階に比べ簡単なつくりになっているので迷うことはないだろう。ちょっとしたなにかが用意されているので忘れずにチェックしよう。ダンジョンの右下のほうに友好的なスライムがいるので話そう。



強いモンスターがゾロゾロ出現するぞ!!



⬆おおきづちはミスすることも多いが、いやなことに、痛恨の一撃をくらうことも多いのだ。残りHPが少ないときに限って痛恨の一撃をくらったりするんでやんなっちゃう。

そういえば上の階に
なんかあったけど
関係あるのかなあ

敵モンスターを知っておこう

サンタローズの洞窟のなかに出現する敵は全部で6種類。シリーズを通して登場しているスライムや、思わず懐しくって涙が浮かんじゃうドラキーなどがいるぞ。レベルが低いときは、弱い敵に対しても苦戦するが、逃げずに戦えば薬草が手に入るかもよ。



スライム

『ドラクエ』の顔ともいえるスライム。例によって最弱なので楽に勝てるぞ。だれもが、いちばんお世話になる敵キャラだから、感謝の気持ちを込めて倒しましょう。



せみもぐら

手がモグラのようになっているセミなのか、胴がセミのようになってるモグラなのかは不明。戦闘中に身を守ったりするぞ。倒すとたまに薬草を落としてくれたりもする。



ドラキー

『Ⅱ』に登場して以来、とんとごぶさたしてたドラキーが久しぶりの登場。空に浮かんで攻撃してくるぞ。洞窟の地下1階から出現するのだ。懐しがってないで倒そう。

これまでに出てくるアイテムリスト

『V』で登場するアイテム、武器、防具類は全部で200種類近くもある。今回は、そのなかのサンタローズの洞窟までに入手できるものを詳しく紹介するぞ。新登場の武器や、モンスター専用の武器なんかもある。とっても楽しみだね。

ひのきのぼう　10ゴールド



攻撃力…………＋2
主人公が最初から装備している武器。攻撃力はもっとも低い。お金を溜めて、とっととほかの攻撃力の高い武器に買い替えたほうがいいぞ。

たけのやり　50ゴールド



攻撃力…………＋5
『ドラクエ』シリーズで初登場の武器。敵を攻撃したときのグラフィックは、剣で攻撃したときと違い、鎗で突きさしたようなグラフィックが出るぞ。

とがったホネ　70ゴールド



装備できない
主人公もパパスも装備することができない、モンスター専用の武器。いまはまだモンスターを仲間にできないので、買っても無意味なのだ。

かしのつえ　130ゴールド



攻撃力…………＋9
これも『ドラクエ』シリーズ初登場の武器だ。堅いかしの木でできているため、攻撃力はひのきのぼうなんかとは比べものにならないほど高いのだ。

どうのつるぎ　270ゴールド



攻撃力…………＋13
サンタローズの街で売っている武器のなかでは、最高の攻撃力をもつ武器なのだ。攻撃したときのグラフィックが、ちゃんと切ってるみたいだぞ。

ぬののふく　30ゴールド



防御力…………＋4
主人公が最初から身につけている防具。防具とはいっても、ただの人が着ているような普段着に近い。防御力は低いけど、ないよりはマシってとこ。

たびびとのふく　70ゴールド



防御力…………＋7
旅をする人が好んで着る服で、それなりに防御力がある。布の服よりは丈夫なつくりになっているので、早めに装備することをおすすめするぞ。

かわのぼうし　?ゴールド



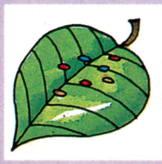
防御力…………＋2
かわでできたぼうしで、防御力は全防具中で最低。だけど、ここまでに手に入れることのできる唯一の兜系の防具なのだ。必ず手に入れて装備しよう。

かわのたて　70ゴールド



防御力…………＋4
防御力をちょこっとだけ上げてくれる程度のモノ。とはいえ、サンタローズの洞窟に出現する敵は弱いので、これさえ装備できればけっこうしのげる。

やくそう　?ゴールド



これを使えば、HPをある程度回復できる。呪文のホイミのようなもの。サンタローズの町には売ってないが、敵を倒すとかなり高い確率で落としてくれるぞ。

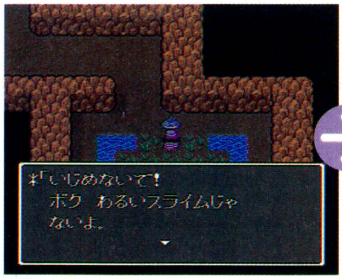
ちからのたね　?ゴールド



『Ⅲ』、『Ⅳ』とおなじみのアイテム。これを使うと力のステータスを少しだけ上げることができるのだ。ワンランク上の武器を買うのと同じなので早めに使ったほうがいいぞ。



サンタローズの洞窟の地下2階。奥へずうっと進んでいくと、そこにスライムがいる。このスライムは、主人公に危害を加えない、しかも、けっこう役に立つ情報をくれるとてもいい奴だ。情報といっても、ゲームクリアーのためのヒントではないので、あまり期待しないほうが……。でも、一度は会ってみるのもいいよ。



⬆洞窟内にスライムを発見。とりあえず話を聞いてみたら悪いスライムじゃないみたい。ほかにもこんなモンスターがいるかも。



⬆フムフム。なるなる。青ボタンを押すと、はなす、とびら、しらべるのすべての動作をひとつのボタンでできる。こりゃ便利。



いっかくうさぎ

『Ⅲ』にも登場した、角が1本頭に生えているウサギのモンスター。たまに突進して攻撃してくるので注意一秒けが三本。早めにやっつけちゃうのがよい作戦だね。



とげぼうず

とげで身をかためたモンスターなのだ。しかし、防御力はこれといって高くなく、攻撃力もあまりないので楽に倒すことができるぞ。でも、自分のレベルが低いうちは注意。



おおきづち

大きな木槌を持っているからおおきづち。こんなバカでかい木槌で殴られたら死んじゃうよってな感じ。痛恨の一撃をひんぱんに出してくるので早めにやっつけるとよい。

緊急速報2

ELNARD

—エルナード—

あのエニックスから待望のRPGが発売されるぞ。その名は『エルナード』。もちろん、ほかのRPGとはちょっと違ったグラフィックやゲーム展開が味わえるのは言うまでもない!!



SF スーパーファミコン	RPG				バックアップカートリッジ
	ゲームプラン	にじゅういち	'93年1月発売予定	価格未定	容量未定



惑星エルナードの物語……

『エルナード』には、主役となるキャラクターが7人登場する。このなかからひとりを選んで冒険するというわけ。残りの6人は、旅の先々で出会うことになるぞ。キミの操作しているキャラクターのステータスによって仲間になったりならなかったり、ひどいときには決闘を申し込まれる場合もある。

フィールド上やダンジョン内では、画面の左上にクリスタルという、レーダーのようなものが登場する。クリスタルには、敵や宝の場所が点で表示されるのだ。慣れてくると敵を避けながら進むこともできちゃうぞ。



⬆リアリティー溢れる戦闘シーン。魔法やアイテムを使うと、もっとカッコいい。



➡この7人のなかから、好きなキャラクターを選ぼう。



⬅宝物の場所は、黄色い点で表示されるのだ。

ストーリー

舞台となる地は惑星エルナード。エルナードにはアークと呼ばれる石が7つ存在し、それをすべて集めることによって巨大な力が授けられるという言い伝えがあった。あるとき、指導者ジーダはレミールの町に弟子を7人集めた。そこで5年間鍛え、最後の課題を言い渡した。その課題と言うのは、7つのアークを捜し出し持ってくるというものだったのだ。最後にジーダは、モンスターやシンボルの場所を示す役割をするクリスタルを弟子たちに渡した。弟子たちはクリスタルを受け取り、協力しあう仲間を捜しながら、アークを求め旅立つのだった。



⬆これが惑星『エルナード』だ。地球みたいで、きれいな星だね。



⬅この7人がアークを捜す旅に出るのだ。

7人のどうしたちだ!

いまから紹介する7人が、これからアークを捜しだす試練を背負った連中だ。このキャラクターたちとは、旅の先々で出会い仲間になることもあるのだ。



◀オルバン

力では誰にも負けない自信がある。欠点と言えば、動きが鈍いこと。アークの力で若がえろうと考えている。



◀ウィルミー

エイリアンなので町の人たちにいじめられていた。僧侶型なので武器は装備できないが技を使う。



◀バルス

人を助ける魔法を得意としている。アークを見つけ出し、世界中の邪悪な力を消そうと考えている。



◀カムル

7人のなかでいちばんバランスがヨイぞ。すべての武器を装備できる反面、魔法はあまり得意ではないのだ。



◀エスナ

ずっとひとりぼっちだったエルフ。魔法の力でひとりでも生きていけることを証明してみせる、と言っている。



◀ラックス

ロボットで数千年生きている。おもにレーザーやガンで敵を倒すのだ。ニックネームはテツジンだ。



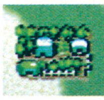
◀レジース

孤独を愛している。なので誰とも組みたがらない。アークを手に入れ、師匠のジーダを越えようと考えている。

SCOOP2

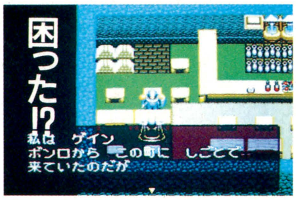


不思議な力を秘めたアークを探しだせ



1 ラブレスカ

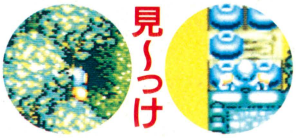
師匠のいるレミールを旅立ち、最初に到着するのがこのラブレスカだ。この町はいま、アースの門が閉ざされ、隣町へ行けなくて困っている人が大勢いる。なかには、門を開けてくれたら、魔法の地図をあげるという人も……。これを見逃す手はないぞ。



⬆ゲインさんを助けると地図をくれるらしい。本当かな……？



⬅町の人は、たいへんお困りのようす。

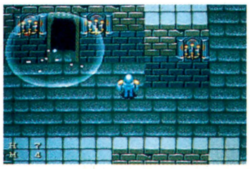


⬆アイテムはいろんなところに隠れているぞ。木にひっかかっていたり、足下に落ちていたり。捜してみよう！



2 アランスの城

アランスの城は『エルナード』の最初のダンジョンだ。ダンジョンに入ると、クリスタルに黄色い点が表示される。その黄色い点がお宝の場所なのだ。お宝を取ったら、どんどん奥に進んでみよう。そこにはアースの門を閉ざしている奴が潜んでいるぞ。



➡ダンジョンのなかって、不気味だよね。

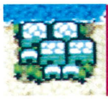


ボスの正体だ

⬆これがボス!? 小さいけど、強いのかな。

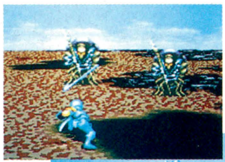


➡え、これがあのボス!? 稲妻で攻撃をしてくるのだ。

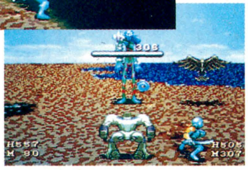


3 ボンロ

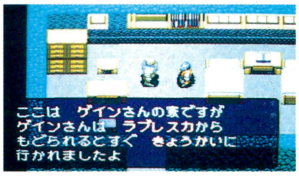
強敵ラムスを倒し、無事アースの門を開けることができた。つぎに到着するのがボンロの町だぞ。ここでラブレスカのことを思い出してみよう。たしかアースの門を開けたら魔法の地図をくれると言っていた人がいたよね。町の人たちに地図をくれるはずのゲインさんのことを尋ねると、教会に行ったと教えてくれる。しかし教会では武器屋に行ったと言われるのだ。こんな感じで振りまわされ、なかなかゲインさんは捕まらない。でも根気強く言われたとおりに行くと、いつかはゲインさんに会えるぞ。会うことができたら約束どおり、冒険にはかかせない魔法の地図をキミにくれるはずだ。



⬅こんな強そうな敵まで登場。



➡本当にカッコイイ戦闘画面だ。



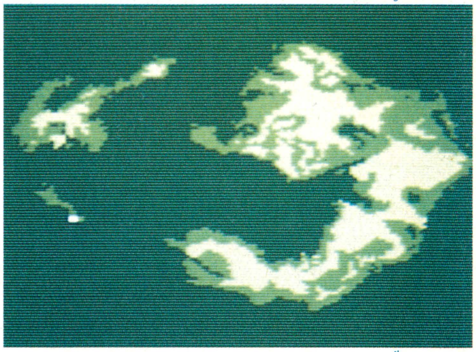
⬆え、ゲインさんはいないの？ あ〜いったいどこにいるのやら……。



⬆こんなところに、指導者シーダの弟子がいた！ 懐かしいいッス。



⬆やっとゲインさんを見つけたぞ。ちょっとした冒険だったね。



⬆ジャジャン!! これがやっと手に入った魔法の地図。なくてはならないアイテムなのだ。

本番はこれから強い敵が登場だ!



4 ゼレス

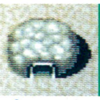
ボンロを旅立ちフィールド上を歩いていると、すぐに町の印がクリスタルに現われるはず。そこはさばくの町ゼレス。なんでも、ここの近くには財宝がいっぱい隠されているまぼろしの文明メルナームがあるらしいのだ。噂ではブランツという学者が、その場所を見つけたという。そこで、ブランツを捜しだしてみよう。ブランツはメルナームをいっしょに捜そうと持ちかけてくるぞ。キミに有利となる宝物があるかも……。



⬅ひと山ってなんのことだろう？



➡メルナームにはどんな財宝があるのだろう？ もしや、アークが……。



5 迷宮洞

財宝が隠されているという迷宮洞。いろんな宝箱を開けながら、奥へ行ってみると、ほかの宝箱とは違う箱に出会うはず。なんとそこには風のアークが……。残るアークはあと6つ。旅はまだ始まったばかりだ!!



➡奇妙な敵が出現したぞ。恐れず立ち向かうのだ！



⬅冷たい感じの洞窟。どんな宝があるのかな。



⬆やっと、ひとつ目のアークを手に入れたばかり。旅はまだまだ続くのだ。

開発状況

99パーセント完成しています。モンスターのグラフィックに力を入れて作りました。

エニックス 三津守

imagineer





POPULOUS II

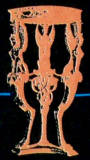
TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

Greek mythology involves episodes, ways of life and architectural styles which are beyond enumeration.
"Populous 2" reveals the mystery of Greek myths with a variety of romance and diverse drama.



ポピュラス
II

オリンポスの神々との息づまる攻防。
ロマンが、ドラマが胸を打つ。
舞台は神話時代のギリシア。
人と神とが交流し、溶け合いながら世界を形づくっていた時代の物語である。
主人公である青年は、全能の神ゼウスの血をひきながら、人間であるがためにオリンポスの神々の列に加わることを許されない。
そこでゼウスは彼に試練を与える。
それは、オリンポスの15神を倒し、最後には究極の神ゼウスをも倒さねばならないという厳しい要求だった。
主人公は、“人”“植物”“土”“気”“火”“水”の6つのエレメンタルを呼び出し、
神技や勇者たちを繰って、神々と相対する。
自由奔放、個性に満ちあふれたギリシアの神々は、敵に回せば油断のできない手ごわい相手だ。
主人公は激しい戦いの中で経験を積むことにより、その神技の威力を高め、
一歩ずつゼウスへと近づいてゆく。





APOLLO

POPULOUS II

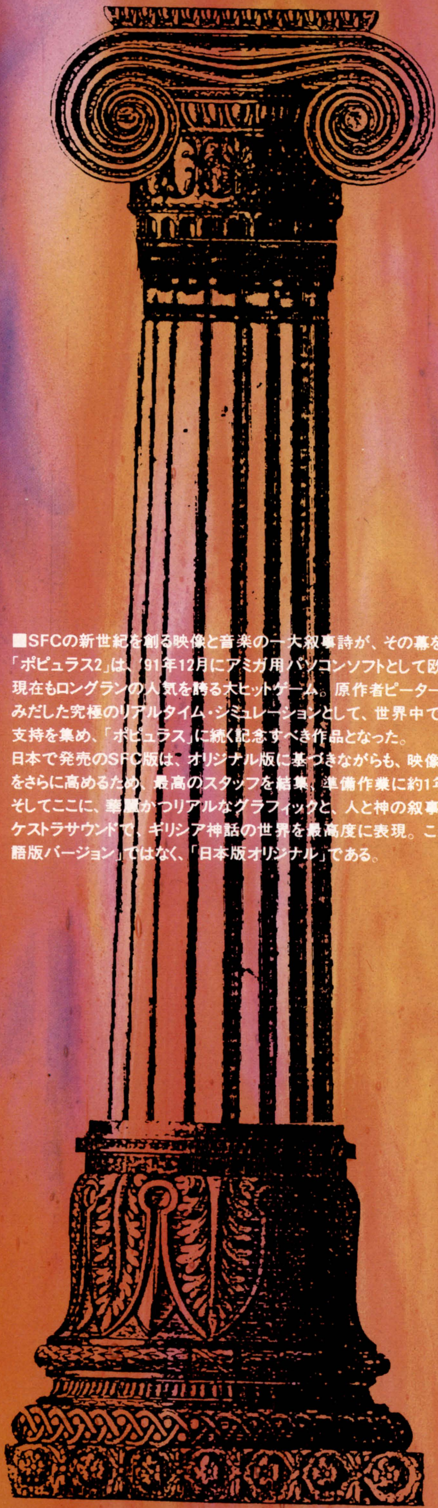
TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

act

II

'92 12·18 ON SALE

オリンポスの神々よ、われに最大の試練を与えよ!



POPULOUS II

■SFCの新世紀を創る映像と音楽の一大叙事詩が、その幕を開く。
「ポピュラス2」は、'91年12月にアミガ用パソコンソフトとして欧米で発売され、現在もロングランの人気を誇る大ヒットゲーム。原作者ピーター・モリニューの生みだした究極のリアルタイム・シミュレーションとして、世界中で圧倒的な評価、支持を集め、「ポピュラス」に続く記念すべき作品となった。
日本で発売のSFC版は、オリジナル版に基づきながらも、映像・音楽の完成度をさらに高めるため、最高のスタッフを結集、準備作業に約1年が費やされた。そしてここに、華麗かつリアルなグラフィックと、人と神の叙事詩を奏でるオーケストラサウンドで、ギリシア神話の世界を最高度に表現。これはもはや「日本語版バージョン」ではなく、「日本版オリジナル」である。



イラストレーション/加藤 俊章

あれから2年……あのポピュラスが、SFCマウス対応を実現し、
ゲーム内容を一新して、更にパワーアップした、『ポピュラス2』として帰ってきました。

SUPER FAMICOM® スーパーファミコン は任天堂の商標です。

SUPER FAMICOM スーパーファミコンマウス対応



◆英雄ペルセウスが征く。ポピュラス2には他5人の英雄が登場する。

①パソコン史上記録的売上を誇るポピュラス2のSFC化最大の武器は任天堂全面バックアップによるSFCマウスの対応化です。シュミレーションゲームに欠くことのできないマウス操作をSFCでもお楽しみいただけることになりました。

②今回のポピュラス2では、SFC効果抜群のビジュアルを駆使して、新たに稲妻・竜巻・ハリケーン・疫病等の自然そのものを武器に、神となるプレイヤーの技のバリエーションが豊富になりました。

③ポピュラス2では、ゼウス、アポロ、ポセイドン等ギリシャ神話の神々を完全キャラクター化。随所に折り込まれたビジュアルシーンは美しく、荘厳です。

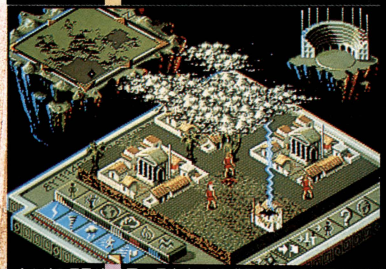




◆身も凍る雪原に炎の雨がふりそそぐ。



◆大都市。城壁で囲み、道を造り、森を造る。ポピュラス2では大都市創造も可能だ。



◆やがて、雷雲が空を覆い、雷鳴がとどろく。落雷の恐怖は敵を震え上げさせる。



イマジニア マウスプロジェクト第1弾!!

MOUSE PROJECT

● IMAGINEER ON REPERTORY

Vol. 1

● MOUSE PROJECT

MOUSE PROJECT IS THE SFC MOUSE STRATEGIC PROJECT THAT IMAGINEER PROMOTES
WE CAN ASSURE THAT BY USING THE MOUSE YOU CAN RECALL THE EXCITEMENT



◆火山が爆発する。流れる溶岩はすべてを焼き尽くす。



◆カラスがあざけるように飛び交う。病原菌に侵された敵の民は、もう立ち上がる気力すら残らない。



◆突如現われた底なし沼。敵はもがき苦しみ、そして消えていく。





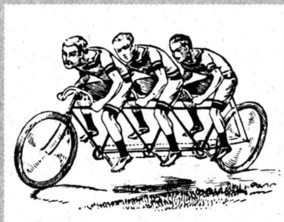
◆地割れが走り、轟音とともに大地が引き裂かれる。悲鳴をあげながら、敵は地中にのみこまれる。

好きにせよ

●休みボケの治らぬたわけポンチどもよ、なんでも言うがよい。帝国は寛大に貴様らのはがきを受け付ける。好き勝手をしてよいぞ。
●陰毛ッス!!　（富山県　けむこ）
●この大たわけめッ!!　陰毛で文字を書くとはやり過ぎである。罰として毎朝陰毛ふりかけ食事の刑。
●昨日、八百屋でエドモンド本田を見た!!　恐ろしくて眠ることもできません。多分、明日は眠れるような気がする。
（東京都　仮名田…………）
●貴様は『ストII』のヤリ過ぎである。あまり幻覚を見ぬようにな。
●さっき春麗ちゃんが来た。握手しようとしたら殴られました。アゴは砕けるし前歯はなくなるし頭蓋骨は陥没するし、全治4ヵ月です。　（東京都　マニヤくん）
●ああ、格闘技ゲームに冒された幻覚野郎どもよ。社会復帰せよ。
●太い鼻毛がとれたので送ります。
（山形県　迎夢望意）
●だから体毛を送るでないといっておるのだッ!!　ゲス野郎どもめ。貴様には犬の尻毛を多量に送る。
●「てーぶるとーく」とはなんダスか？　（東京都　ハドウケナー）
●卓上で会話しつつ遊ぶボードゲームである。ボードゲームマニアを集めて愉快に陰険にプレーせよ。
●帝国には動物はいますか？
（大阪府　ポンハム13号）
●おるぞおるぞ。やさしくて力持ちのマイコン制御人造くまさんや、すばしこくて野菜好きなロボティクスうさぎちゃんなどだ。人気があるのは家のなかでも飼えるセラミクス骨格のネコちゃんである。
●も～とにかくケンが憎い。憎い憎い憎い憎い憎い。
（山口県　ピエール瀧とミジンコ）
●大いに憎め。憎む心がパワフルなプレーとなって現われるのだ!!
●先生が「君は任天堂のスーファミとセガのスーファミのどちらを持ってるんだ？」というので「NECのスーファミを持ってます」と答えた。世界人類が平和でありますように。　（愛知県　はやし風鈴）
●たわけ教師であるな。教育せよ。
●人の顔を見てひそひそ話する奴の首を落としてやりたい。
（愛知県　ミステリーS）
●腹が立っても暴力行為はいかん。怒りを念力に変えて対処するのだ。
●みんな、クーラー止めてよ。うちには、無いのよ。
（埼玉県　志村美香子）
●さよう、クーラーは家屋内部を冷やし、屋外に熱気を出すのだ。クーラーがない者には熱風放出装置であり迷惑千万。隣人を気遣え。
●俺は、俺は、クーラーの外の機械から出てくる水みたいのが好き。なんかニガいの。やめられない。
（東京都　超米田山雄司）
●やめよ。その液体は汚い。飲み続ければ病院行きである。南無。
●どうして女、子供はコントローラーを胸の前に持ってくるのですか？　（福岡県　ブリョブリョ）
●帝国の女子供もそうである。しかしそれは女子供であるためではなく、初心者にありがちな現象。強者女や強者子供はそうせぬのだ。
●俺たちゃ裸がユニフォームぅ!!　プラプラして落ち着かないので、女神のパンティーおくれ。
（千葉県　桜桃記）
●一生裸でよい。ぷらぷらせよ。
●コンピューターウイルスに感染したドラえもんが大和川（日本で2番目に汚い川）で谷啓とはしゃいでいる夢を見た……。
（大阪府　戦場のパンダ）
●ズーンとくる夢であるな。その後の谷啓とイカレ猫ロボはいかに。
●ギニアのアニギ。僕が考えたさかさことばです。（埼玉県　ドド）
●アニギとはなにか。説明求ム。

ゲーム帝国

宝くじ方式の給料にて女神が前後賞の5000万円を獲得しおった。
女神はマイコン部を拡張し帝国電算機能を支配した。恐るべし。



悪魔の安楽椅子

■うちの学校の女子更衣室はドアがつぶれていてもうウハウハ状態です。そんでもってここだけの話ですが1階の技術室のろうかのマンリキが置いてある窓からものぞくことができます。　（京都府　ボナロッティ）
●あのねえ、お前ねえ、マンリキが置いてある窓っつったってわかんねえんだよ。ローカルな奴。ノゾキなんかやってんとそのうちマークされちゃうんだかんな。
■最近のガキンチョ、いやお子様番組のCGはレベルが高い。でもガキンチョはそんなことわかってない。淋しいよな、うぬ。　（東京都　北野綾子）
●そう、カッコイイCG使ってたりすんだよな、最近の子供番組。NHK方面もお盛んだし。でもCGなんかじゃんじゃん使って当たりまえの存在になるのが正解だぜ。
■あたしもオリンピックでメダル取りたい。どうやれば金メダル取れますか。　（埼玉県　沢田みすず）
●あー ねー。すごかったよね水泳の女の子。超人的。でもねえあんたねえ、練習しないでメダルだけ欲しいって書いてるじゃん。そんな甘い話なんかねえよ。

女神の四の字固め

■ゲームセンターで、回るシューティングゲームをやったらおへそみえみえ状態になってしまい、私の顔は紅色になってしまいました。女神様もこんな経験ありますか？　（茨城県　カールスモンキー石井）
●あるある。アタクシはスカートでやって美しいあんよを無料でさらしものにしたわ。ぼっけの金銀財宝をジャラジャラ落として機械止められたこともあるわ。
■女神様の体はガバスをいくつためればもらえますか。
（埼玉県　爆走鬼雷王）
●10億ガバスでクイズに挑戦する権利が与えられて、クイズ2万問正解すれば好き放題よ。応募方法は秘密。
■女神様も懐中時計ですか。私もそうなのですが、私がかって…（中略）…ら驚きました。（鹿児島県　GUN）
●あれれ、こんなに省略しちゃったら意味不明かしら。でもいいわよね、巌ちゃん。懐中時計マニア仲間よね。
■なんで浜名湖名物うなぎパイは夜のお菓子ですか？
（神奈川県　うなぎ喰ってビンビンですか）
●うなぎちゃんは元気の素だからよ。さあお食べ。

ゲーム情報資料館

もう攻略本はいらない

ソーサリアン

PCエンジン　ビクター音楽産業　発売中　7800円

パソコンで大ヒットして、今度、PCエンジンに移植された『ソーサリアン』。このゲームは、魔法の星の組み合わせや薬草の調合法が非常に複雑なのだ。今週の資料館では、魔法、薬草の情報を徹底的に網羅しているぞ。

薬の調合早見表

薬は５種類の薬草を調合して作る。キャラクターのレベルが低く、あまり魔法が使えないときには、薬が役に立つぞ。この早見表を活用して、ゲームの序盤の展開をグッと楽にしてしまおう。

ベルベーヌ	ベルベーヌは、序盤のシナリオではあまり見つけられない。遺跡のなかによく生い茂っている。
ラベンダー	凍結解除の薬や呪いの解除の薬の原料になるのでけっこう貴重。序盤のシナリオから手に入るぞ。
セージ	肝心なHEALの薬の原料なのだ。そのためつねにキープしておきたい。シナリオ3でよく手に入る。
ヒソップ	防御の薬を作るとき原料になることが多い。レベルの低いときは持っておきたい薬草だ。
セポリー	セポリーは強力な魔法の原料になるのだ。レベルが低いときに切り札になる薬を作っておきたい。

※１薬草は、１種類につき９つまでしか持つことができない。冒険中に見つけたら、満杯になるまえに片っ端から調合してもらうようにしよう。

薬	効果	調合に必要なハーブ				
		ベルベーヌ	ラベンダー	セージ	ヒソップ	セポリー
CURE	毒を消す	●				
MELT	凍結を解凍する		●			
UN-CURSE	呪いを解く	●	●			
HEAL	生命力を回復する			●		
SHILD	盾で防御する	●		●		
ICE WALL	氷の盾で防御する		●	●		
CHAIN	地の元素で構成されているモンスターの動きを封じる	●	●	●		
STONE FLESH	石化を解除する				●	
FIRE WALL	炎の盾で防御する	●			●	
PROTECT	防御壁を作って防御する		●		●	
STILL AIR	風の元素で構成されているモンスターの動きを封じる	●	●		●	
FOG BANK	霧を発生させる			●	●	
STILL WATER	水の元素で構成されているモンスターの動きを封じる	●		●	●	
STILL FIRE	火の元素で構成されているモンスターの能力をすべて封じる		●	●	●	
DESTROY W.	水の元素で構成されているモンスターを全滅させる	●	●	●	●	
RESURRECT	死者を復活させる					●
ANTI-MAGIC	魔法にある程度強くなる	●				●
CHANGE AIR	体が透明になる		●			●
S.CHAIN	霊系統の元素で構成されているモンスターの動きを封じる	●	●			●
INVINCIBLE	無敵になる			●		●
SENILITY	モンスターを老化させて攻撃力を弱める	●		●		●
FREEZE	モンスターを凍結させる		●	●		●
DESTROY S.	霊の元素で構成されているモンスターを全滅させる	●	●	●		●
NEGATE	数秒だけ時間を止める				●	●
STONE TOUCH	モンスターを石化させる	●			●	●
METEOR	流星を降らせてモンスターを攻撃する		●		●	●
DESTROY F.	火の元素で構成されているモンスターを全滅させる	●	●		●	●
DEG-DEATH	モンスター全体を一撃で殺す			●	●	●
DESTROY A.	風の元素で構成されているモンスターを全滅させる	●		●	●	●
DESTROY E.	地の元素で構成されているモンスターを全滅させる		●	●	●	●
FLY	空を飛ぶ	●	●	●	●	●

魔法組成早見表

このゲームをクリアーする上で大きなポイントとなるのが魔法だ。しかし、魔法の星の組み合わせが超難解。魔法の星の組み合わせ早見表と星の組み合わせの特殊変化表を掲載したのでぜひ参考にしてね。

魔法の組成

このゲームには、魔法が全部で120種類もあるのだ。しかも、魔法はお店で売っていたりとか、レベルアップで修得したりするわけではない。魔法屋でアイテムに魔法の星をかけてもらい、その組み合わせによって魔法が使えるようになるのだ。さらに、ある特定の星どうしの組み合わせは、お互いが干渉し合って、まったくべつの星になってしまったり打ち消されてしまったりする。かなり複雑なので、早見表を見て研究してみてくれ。

魔法の星の特殊変化早見表

前述したように、ある特定の星どうしはお互いに干渉し合って、変化したり打ち消されてしまったりする。そうした特殊な星の組み合わせを表にしてみたので参考にしてほしい。表の見かたは、縦軸が最初にかける星、横軸があとからかける星だぞ。表の中の空欄は、変化なし、×は打ち消されて両方の星が消滅、そのほかは変化あり、という意味。変化の例を挙げてみよう。たとえば、火星と水星の組み合わせ。火星を最初にかけて、水星をあとからかけた場合、変化はない。ところが、水星を最初にかけて、火星をあとからかけた場合、かかっている魔法は土星ふたつになってしまうのだ。気をつけたい。

	火星	水星	木星	月	太陽	金星	土星
火星			木木		太太		
水星	土土			月月		×	
木星		木火					×
月	×				金太		
太陽		金水				太木	
金星	火火		月木				火土
土星	土土						

魔法	効果	消費MP	組成に必要な星 火星	水星	木星	月	太陽	金星	土星
ABSORB	モンスターの生命力を吸い取る	25		●	●			●	●
ACID STORM	酸の嵐を発生させて攻撃する	10	●	●	●				●
AIR SLASH	真空状態を作り出しモンスターを切り裂く	5		●	●				●
AIR-HAND	見えない手で攻撃する	10		●		●	●	●	
ANGUISH	モンスターに苦痛を与える	5	●		●	●			●
ASCENSION	モンスターを一撃で昇天させる	10			●			●	
ASTRAL FIRE	アンデッドを炎で攻撃する	5		●		●		●	●
ASTRAL WAVE	アンデッドにバリアを飛ばして攻撃する	15	●			●		●	
BLAST BLADE	風でモンスターを切り裂く	100	●	●		●		●	●
BLAZE	燃え盛る炎で攻撃する	3	●		●	●			
BOMBARD	ミサイルで攻撃する	3		●	●	●	●	●	
COLD GALE	冷風で攻撃する	10		●	●	●			●
CORROSION	モンスターの体を腐らせてダメージを与える	3		●		●			●
CRUSH DOWN	モンスターをひねり潰して攻撃する	8	●	●	●	●			
D-CORROSION	モンスター全体を腐らせてダメージを与える	15		●	●	●	●		●
DEATH	モンスターを一撃で殺す	10	●			●	●	●	●
DEG-DEATH	モンスター全体を一撃で殺す	150	●		●	●	●	●	
DEG-DELUGE	洪水を起こしてモンスター全体を攻撃する	25		●		●	●	●	●
DEG-FIRE	モンスター全体を炎で攻撃する	20	●	●	●		●		●
DEG-FREEZE	モンスター全体を凍結させる	150	●	●	●		●	●	●
DEG-NEEDLE	モンスター全体を針で攻撃する	25		●			●	●	●
DEG-POISON	モンスター全体を毒で攻撃する	20	●	●	●			●	●
DEG-THUNDER	モンスター全体を雷で攻撃する	200	●		●	●		●	●
DELUGE	洪水でモンスターを攻撃する	5				●			●
DESTROY A.	風の元素で構成されているモンスターを一撃で殺す	200		●	●	●	●	●	●
DESTROY E.	地の元素で構成されているモンスターを一撃で殺す	200	●	●	●		●	●	●
DESTROY F.	火の元素で構成されているモンスターを一撃で殺す	200	●		●	●	●	●	●
DESTROY S.	霊の元素で構成されているモンスターを一撃で殺す	200	●	●		●	●	●	●
DESTROY W.	水の元素で構成されているモンスターを一撃で殺す	50	●	●	●	●	●		●
ERADICATION	モンスターを全滅させる	5	●			●	●		
EXPLOSION	爆発でモンスターを攻撃する	8	●		●		●		●
F.BOOMERANG	炎のブーメランでモンスターを攻撃する	10	●	●			●		

魔法	効果	消費MP	組成に必要な星						
			火星	水星	木星	月	太陽	金星	土星
FIRE FOX	鬼火でモンスターを攻撃する	3		●		●	●		
FIRE STORM	炎の嵐でモンスターを攻撃する	8	●	●	●				
FIREWORKS	分裂するファイアボールでモンスターを攻撃する	25	●	●		●	●	●	
FLAME	火炎でモンスターを攻撃する	5	●				●		
FLAME BURST	炎を8方向へ飛ばして攻撃する	5		●	●	●		●	
FLASH FLOOD	鉄砲水でモンスターを攻撃する	15	●			●	●	●	
FREEZE	モンスターを凍結させる	10	●				●		●
GAS SPOUT	ガスを吹きつけてモンスターを攻撃する	3		●			●		
GOD THUNDER	神の雷でモンスターを一撃で殺す	150	●	●	●	●	●	●	
IGNISION	モンスターを発火させる	15	●	●		●		●	
INDIGNATION	モンスターを全滅させる	50	●	●			●	●	●
IRON BULLET	鉄の弾でモンスターを攻撃する	3		●		●		●	
JET STORM	モンスターを画面外へ吹き飛ばす	60	●	●	●	●		●	●
LIGHT CROSS	光の十字架でモンスターを攻撃する	20	●	●	●			●	
LIGHTNING	稲妻を8方向に飛ばして攻撃する	5				●		●	
METEOR	流星を降らせてモンスターを攻撃する	5	●	●			●	●	
NAPALM	炎でモンスターを攻撃する	5			●	●	●	●	●
NEEDLE	針を飛ばしてモンスターを攻撃する	5	●			●			
POISON	毒を飛ばしてモンスターを攻撃する	5	●						●
PULSE STOP	モンスターの心臓を締めつける	8		●	●		●		
RESOLUSION	霊の元素で構成されていないモンスターを攻撃する	8	●	●			●		●
ROCK-RAIN	落石を起こしてモンスターを攻撃する	20	●		●		●	●	●
S.EXPROSION	霊の元素で構成されているモンスターを爆発で殺す	50	●		●	●	●		●
S.THUNDER	霊の元素で構成されているモンスターを雷で攻撃する	20	●	●	●	●			●
SAINT FIRE	聖なる炎でモンスターを攻撃する	5	●	●		●			
SPARKS	火花でモンスターを攻撃する	5	●					●	
STAR BLADE	星の刃でモンスターを攻撃する	10	●		●				●
STAR FLARE	火の弾を8方向に飛ばしてモンスターを攻撃する	5			●		●		●
STONE TOUCH	モンスターを石化させる	50			●	●			●
STORM	嵐を起こしてモンスターを攻撃する	5	●	●					
SUCTION	霊の元素で構成されているモンスターを吸収して殺す	60		●	●	●		●	●
SUFFOCATE	モンスターを窒息させる	10						●	●
SUN RAY	太陽光線でモンスターを攻撃する	10	●		●		●	●	
SUPERSONIC	超音波でモンスターを攻撃する	40	●		●			●	●
THUNDER	雷でモンスターを攻撃する	50	●	●	●	●	●		
TORNADO	竜巻を起こしてモンスターを攻撃する	8		●	●		●		●
TOUCH DEATH	接触したモンスターを一撃で殺す	50	●	●		●	●		●
X-RAY	放射能でモンスターを攻撃する	5			●	●	●		●
ANTI-MAGIC	バリアをはってモンスターの魔法を寄せつけない	30			●	●			
BARRIER	バリアをはってモンスターの攻撃を防御する	15		●		●	●		●
BLIND	モンスターの目を潰してこちらに気づかせない	20	●				●	●	
CHAIN	地の元素で構成されているモンスターの動きを封じる	3					●		●
CONFUSION	モンスターを混乱させる	20		●					●
D-HYPNOTIZE	モンスター全体に催眠術をかけて追い払う	20	●	●	●	●		●	
DISPEL	画面上の魔法の効果を無効にする	25	●		●	●		●	
EXOCISM	霊の元素で構成されているモンスターを吹き飛ばす	100				●	●	●	
FIRE WALL	炎の盾で防御する	20	●			●	●		●
FOG BANK	霧を発生させてモンスターの攻撃力を弱める	10		●		●			
GO MAD	モンスターを発狂させる	10	●	●		●	●		
GRIT WEAKEN	モンスターの闘志を減退させ攻撃力を弱める	200			●	●		●	●
HOLY WATER	汚れたものを清めモンスターの攻撃力を弱める	15		●	●	●			
HYPNOTIZE	モンスターに催眠術をかけて追い払う	10	●		●			●	
ICE WALL	氷の盾で防御する	50		●	●	●	●		
ILLUSION	モンスターの動きを鈍くする	5	●					●	●
INVINCIBLE	無敵状態になる	100		●	●		●	●	

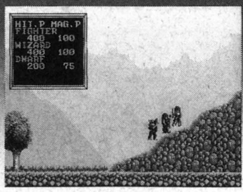
魔法	効果	消費MP	組成に必要な星						
			火星	水星	木星	月	太陽	金星	土星
LOST MEMORY	モンスターを記憶喪失にする	20	●	●				●	
LOST MORALE	モンスターの攻撃力を弱める	10				●	●	●	●
NEGATE	数秒だけ時間を止める	60	●	●					●
PEACE	モンスターが攻撃してこなくなる	30		●				●	
PROTECT	防御壁を作って防御する	40			●	●	●	●	
S.CHAIN	霊の元素で構成されているモンスターの動きを封じる	5				●		●	●
SAND STORM	砂嵐を起こしてモンスターの動きを鈍くする	10		●	●				
SCARE	モンスターに恐怖を与えて追い払う	30			●				●
SENILITY	モンスターを老化させて攻撃力を弱める	30					●	●	●
SHIELD	盾で防御する	50				●	●		
SLEEP	モンスターを眠らせて動けなくする	30		●	●			●	
SLOW	モンスターの動きを鈍くする	30		●	●		●	●	●
SPELL BOUND	モンスターを呪縛する	5			●			●	●
STILL AIR	風の元素で構成されているモンスターの動きを封じる	5		●			●		●
STILL FIRE	火の元素で構成されているモンスターの動きを封じる	10		●				●	●
STILL WATER	水の元素で構成されているモンスターの動きを封じる	10				●	●		●
SWOON	モンスターを失神させて動きを封じる	50	●	●	●		●		
TIMIDITY	モンスターを臆病にして攻撃力を弱める	20	●			●			●
TURN SPELL	魔法をはね返す	10			●	●	●		
TURN UNDEAD	霊の元素で構成されているモンスターの攻撃力を弱める	10	●		●				
ADD TO LIFE	冒険中のパーティーの生命力が倍増する	150	●		●	●	●		
CURE	毒を消す	75					●	●	
GIVE VIGOR	モンスターの生命力が倍増する	1	●	●		●			●
HEAL	生命力を回復する	5			●		●		
MELT	凍結を解除する	20	●				●	●	●
REJUVENATE	若返る	200	●		●		●		
RESURRECT	死者全員を復活させる	50			●		●	●	
STONE FLESH	石化を解除する	20			●		●	●	●
CHANGE AIR	数秒間透明になる	75			●	●		●	
CHANGE IDOL	この魔法の使用者が石化する	20	●			●		●	●
EXIT	城へ帰還する	50		●			●	●	
REDUSE LIFE	体力が半分になる	5	●	●				●	●

シナリオ別 クリアーのポイント

ひとつのシナリオをクリアーするためには、ある人物に会うとか、あるアイテムを見つける、などポイントがある。シナリオ1から4までのポイントを写真付きで解説するので、ヒントにしてほしい。

シナリオ1　ビフォアダーク

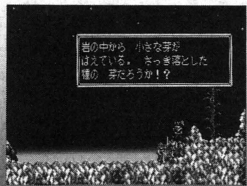
シナリオ1のポイントは、山の上にある塔と洞窟のなかにある聖水のつぼを発見すること。つぼのほうは簡単に発見できるだろうが、山の上にある塔に気がつかない人は案外多いんじゃないかな。山に上ぼるためには、ふもとでジャンプして洞窟に通じる道からそれる必要があるのだ。



➡このように、山に上ぼることができる。

シナリオ2　天の神々たち

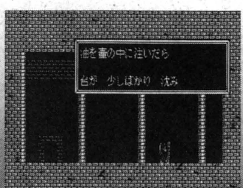
シナリオ2のポイントは、赤い種から生えた植物に上ぼって天上界に行くこと。あとは天上界の神々の依頼をこなしていけば、おのずとクリアーできるだろう。赤い種は、町の誰もいない家の床に落ちている。誰もいないために見逃してしまいがちだが、よーく調べてみる必要あり。



➡赤い種から芽を出した植物に上ぼっていくのだ。

シナリオ3　呪われたオアシス

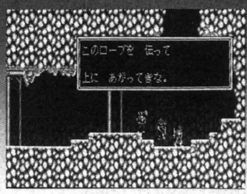
シナリオ3のポイントは、油つぼを取ることと飯炊きのおばあさんにヒントを聞くことだ。このふたつは困ったときに必ず実行してみよう。とくに油つぼのほうは、女の子の救出するために錆びついたウィンチを動かすときのほか、鍵だけでは開かない扉を開けるときにも使うのだ。



➡赤と青のつぼは、油を使えば動かせるのだ。

シナリオ4　メデューサの首

シナリオ4のポイントは、メデューサをやり過ごすことにある。きちんとした手順を踏んでからでなければメデューサは倒せないのだ。倒せるようになるまで、少なくとも3度はメデューサに会うだろうが、無視しよう。なお、最初に会ったときは、ある人物の助けが必要だぞ。



➡ある人物の助けによって、逃げることができる。

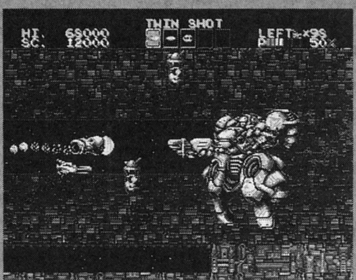
ゲームバトルロイヤル

今週のタイトル

サンダーフォースⅣ

テクノソフト　発売中　8800円

メガドライブ



数あるシューティングのなかでも、難易度が高いことで有名な『サンダーフォース』シリーズ最新作。基本は前作同様だが、上下3画面分もある広大なステージが新趣向。

シューティングの難易度を考える

堺K太(以下堺)　『サンダーフォース』って、難しいっていうイメージがあるけど、このゲームは『Ⅲ』に比べたらそれほどでもないと思うんだ。4段階も難易度設定あるし。

デザイナー川辺(以下川辺)　ノーマルだったらちょうどいいんじゃない。たしかに1面も解けない人もいるけどね。イージーで(笑)。

堺　クロスレビューで、ムチャクチャ難しいみたいに書いてたけど、イージーモードだったら、誰にでもクリアーできるんじゃないかとオレは思うんだけど。

川辺　『Ⅲ』ができた人だったら、絶対できるよね。

堺　シューティングが好きな人なら、納得のいく難易度だと思うんだよね。クロスレビューの評価はキビシしすぎるよ。あんなに難しいって書いたら失礼でしょ。

川辺　でもコレって、けっきょく覚えゲーでしょ。最初はバキバキ死ぬよ、やっぱり。それでイヤになっちゃう人もいるんじゃない。オレの場合、いちばん最初に買ったシューティングが、『サンダーフォースⅢ』だったの。

堺　へー。じつはオレもそうだったんスよ。

川辺　で、火の面を最初にやったんだけど、もう、10秒ぐらいで3機全滅。「なんでこんなの買っちゃったのかなぁ」って(笑)。

堺　オレも1面ね、30秒ぐらいで終わっちゃって。これどうしよう、って思った(笑)。でも、最終的には、コンティニューなしでもちゃんとエンディング見られるようになったから……。

川辺　そういうタイプだよね。

堺　努力すりゃ、クリアーできるようになる。で、努力しよう、って気にさせると思うんスよ。

川辺　理不尽なところがないからね。努力さえすれば、攻略パターンを覚えてしまえば、どうにかなる難易度なんだよ。そのへんをもっとわかってほしいな。

堺　内容のわりに評価が低すぎるでしょ。『グラディス』や『R・TYPE』のように、もっとメジャーになっていいよね。このゲーム内容だったら。

川辺　アーケード版も、いまいちヒットしなかったし。

グラフィックは一見の価値アリ

堺　音やグラフィックのよさも、もっと評価しなきゃダメでしょ。

川辺　そうだね。グラフィックに関しては、文句のつけようがない。

堺　グラフィックは、いま出てる家庭用ゲーム機のシューティングのなかで、最高峰に位置すると思う。多重スクロールなんかもすごいし、スーパーファミコンじゃあ、これはちょっと無理かなーって。それは言いすぎか(笑)。

川辺　スーパーファミコンといえば、『サンダーフォースⅢ』のスーパーファミコン版……。

堺　『サンダースピリッツ』!!

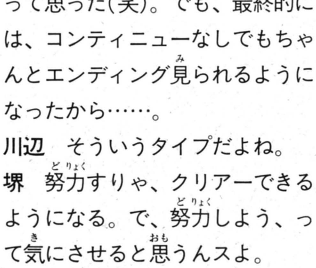
川辺　あれはひどい。あれを見て、『Ⅳ』も同じようなもんだろ、とか思われるとちょっと悲しいよ。

堺　一応テクノソフトも協力したらしいんだけど……。スクロールはカクカクだし、音はヘボイし。よく考えたら、スーパーファミコンのシューティングって、いまぜんぜんいいのがないよね。

川辺　ないない。スーパーファミコンで救えるのは、『スーパーアレスタ』だけだよ。

堺　あとは『パロディウス』ぐらい。シューティングはメガドラがいちばん元気あるんじゃないかな。

川辺　あと『Ⅳ』で気にいってるのは、ゲームスタート時にスローが選べるってとこ。ボスが出てくる

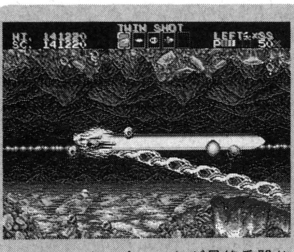


⬆これがお気に入りボス、ステージ7のアンドラーだ。後半に登場するとは思えぬ単調な攻撃で迎えてくれるぞ。

男は黙ってスケベゲー(西やん談)
デザイナー川辺

数年まえまで、シューティングゲームは大の苦手だった。そんな俺が、『サンダーフォースⅢ』をノーコンティニューで終わらせるまでに成長した。自分は苦手だからといって、スケベゲームしかやらないのは、男としてどうかと思うぞ、西やん。

GAME BATTLE ROYAL


⬆おりゃ、りゃ！ これが最終兵器サンダーソードなのよん。う〜ん、やっぱ男根の象徴なのかしらん、ウフッ。

男は黙ってシューティング
堺K太

なんだか最近、シューティングゲームが人気ないなあ。本誌の期待の新作TOP20にも、『サンダーフォースⅣ』以外、ぜーんぜんチャート入りしてないもんなあ。格闘ゲームもヨイけれど、男は黙って発射しようじゃないか、ドピュッとね(アウアウ)。

と自動的にスローがかかって、処理速度が遅くなるんだよね。それでけっこう救われてる感じ。

堺　シューティングゲームって、スプライトが多くなると処理速度が落ちて遅くなるものが多いけど、どうせ遅くなるんなら、最後までそのままでいろよ、みたいな。

川辺　そう。体の一部が欠けたりすると、急に動きが速くなってやられることが多いじゃない。あれはムカつくよ。その点、このゲームはそういうところにも気を配っていて、プレーヤーのことをちゃんと考えていると思うんだな。

意味がない!? コースセレクト

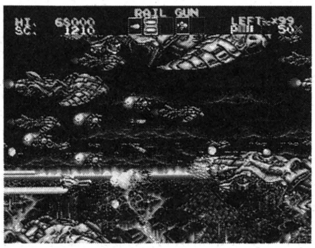
堺　じゃあ『Ⅳ』で気になったところとか。なんかある？

川辺　うーん。あったかなぁ。

堺　あれは？　フィールドが広くなって、縦に3画面分スクロールするようになったじゃない。そのへんはどう思う？

川辺　えっ？　あれはべつにいいんじゃないの。

堺　べつにいいって、それじゃバトルにならないでしょ(笑)。だからぁ、縦にもスクロールしてるんだけど、プレー中はとくに何も感じないよね？



川辺　うん。あんまり意味ないよ。だってデタラメに上や下に行くと、敵がいきなり出てくるから。

堺　自由度が高くなったわけじゃないんだよね。たしかに動ける範囲は広がったけど、実際はウロウロしないほうがいいんだもん。

川辺　けっきょく自分の決めたルートしか使わないんだよね。

堺　あと、第2部になると自機がパワーアップするでしょ。あれも意味ないよね。あんまり。

川辺　クローがね。ため撃ちというか、Bボタンを離してるとパワーがたまっていくんだけど、そのあいだは無防備じゃない。ふつうに撃ってたほうがぜんぜん使える。

堺　使える武器は『Ⅲ』とほとんどいっしょだよね。ただ、『Ⅲ』では上下の地形を這っていくミサイルがあったんだけど……。

川辺　ファイヤーだっけ。それは今回もあるでしょ？

堺　あるにはあるけど、上下3画面分に広がったせいで、役に立たなくなったじゃないですか。

川辺　でも、狭いところでは絶大な威力を発揮するよ。それとクローがあれば、ほぼ無敵状態。

堺　最初のコースセレクトもさあ、ぜんぜん意味ないでしょ。

川辺　『Ⅲ』のときは、2面の火のステージから行ったよ、オレは。

堺　えーっ、なんで!?

川辺　1面はシールドが出ないじゃない。だからまずシールドを取って、それから3、4面へ行く。

堺　オレは4面の岩のステージから。なんでかというと、3面の水のステージがいちばん難しかったから。それで最後にまわしたの。

川辺　『Ⅳ』だとそういう違いがないんじゃない？　オレはスタートボタンを押して、そのまま1面から始めるけど。

堺　オレも。今回のはどういうステージセレクトをしても、クリアーできちゃうんだよね。

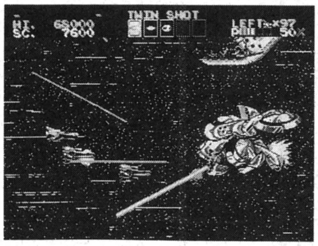
がんばれ!! テクノソフト

堺　テクノソフトって、けっこういいゲームをいっぱい作ってるよね。知名度は高くないけど。

川辺　うん。出すたびに、少しずつよくなってきてる。でもオレ、『エレメンタルマスター』だっけ？　あれはいまいち好きになれなかったんだよな。

堺　(笑)。あれがいいんですよ。人がコキコキコキって歩いて。いま思ったんだけど、オレは『サンダーフォース』シリーズのファンであることにまちがいないんだけど、そのまえにテクノソフトのファンでもあるな、みたいな。

川辺　オレも『デビルクラッシュ』



は買ったよ。

堺　オレなんかもう、全部持ってるから。『ヘルツォーク・ツヴァイ』も『エレメンタルマスター』も。

川辺　テクノソフトってのは、ゲームを大事に作ってるよね。

堺　うんうん。一部に熱狂的な支持層を持っている。あと、テクノソフトといえば、忘れちゃいけないのがテクノギャルですよ(笑)。

川辺　そうそう。

堺　オリジナルCDも出してるんだよね、たしか。

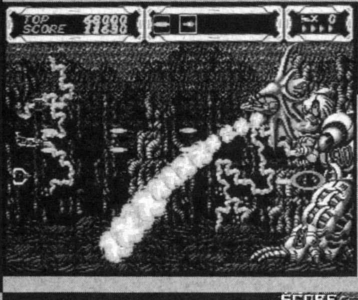
川辺　『サンダーフォース』の武器を取るときの「ファイヤー」とか、「フリーウェイ」とかの声もやってるんだよね。

堺　やっぱ『サンダーフォースⅤ』は、メガ-CDで出すべきでしょう。テクノギャルを全面に押し出して。

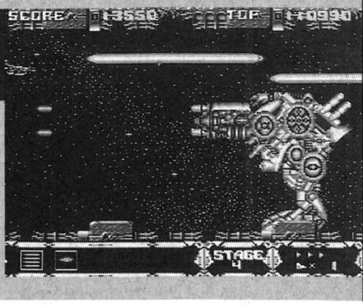
川辺　(笑)。じゃあ、それで。

今回、話題にのぼったゲーム

サンダーフォースⅢ
テクノソフト

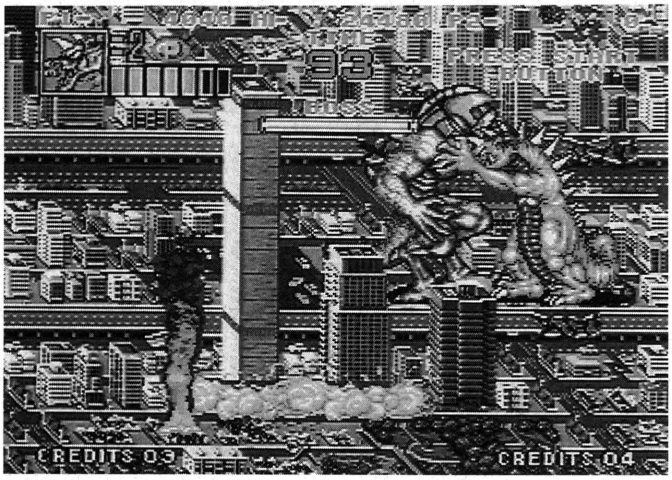

⬅いまひとつ評価の低かった『Ⅱ』を大幅にパワーアップ。コースセレクトにより、攻略ルートが選べるようになった。炎の面のラスタースクロールは、当時としては画期的。

サンダースピリッツ
東芝EMI


➡『サンダーフォースⅢ』のスーパーファミコン版。オリジナルステージが加わっているなど、アレンジ移植されている。『Ⅲ』のファンにとっては納得のいかない部分もあった。

キング・オブ・ザ・モンスターズ2

NG ネオジオ	アクション	カートリッジ
	SNK　発売中　25800円	74メガ



シロアリは家壊します 怪獣はビル壊します

　幼少の頃、正義とか平和とかみんなのために戦うヒーローよりも、最後には負けちゃうんだけど、個の欲望に突っ走り悪の道を貫き、そして散っていくパワーあふれた悪の秘密結社や怪獣にしびれてた、ひねくれ読者ちゃんも多いと思います。かく言う私も、怪しげな超科学や、見てるこっちが恥ずかしくなるような卑劣な悪行に感涙し、「くぅー今日も失敗だ」と、少々自虐的な喜びを感じながら悪の応援をしていたひとりです。もちろん、虚構のうえでの話ですよ。実生活での暴力による支配や戦争なんてのは洒落になりませんからね。

　悪の諸行のなかでも、単純かつ魅せられてしまうのが大破壊。日常に不意に襲いかかる非日常。誰にでも破壊衝動ってありますよね。クッキーの缶に入ってるプチプチを潰したり、お皿を割ってみたくなったりと。大怪獣が人間の培ってきた文化を完膚なきまでに叩き潰すのって、見ていてじつに気持ちいいんだなぁ（ひょっとして私だけか？　不安）。まえふりが長くなったけど、そんな人にすすめたいのが、この『キング・オブ・ザ・モンスターズ２』なのです。

　理路整然とした街並みをひたすらパワーで破壊しまくる。そんな大怪獣にあなたは憧れたはずです。このゲームは、そんな怪獣の気持ちを堪能できてしまう恐るべき効果があるのです。科学の進歩です。林立する高層ビルのなかに飛び込み、それを吹き飛ばす。飛び交うジェット機を叩き落とす。逃げ惑う自動車を踏み潰す。もう大暴れの焼け野原。高性能のネオジオならではの、リアルな効果音とグラフィックで臨場感もバッチリです。

　あっそうそう。一応これ、街を壊すだけのゲームじゃなくて、相手の怪獣と戦うという目的があるんです。すっかり忘れて終わるところだった。前作『キング・オブ・ザ・モンスターズ』から３年後という設定で、今度の相手は外宇宙からやってきたエイリアン軍団。エイリアンだけあって、地球生物の常識を越えた予想もつかない攻撃をしかけてくるんだけど、これも多彩で楽しいのです。対する我等が怪獣たちも数は減ってしまったものの、１匹１匹が、より個性的になりました。全体的に見て前作より、仕掛けや演出が派手派手になって良い感じです。でも、ちょっと難しくなってるかなあ。シンプルな力強さがある前作とは別物ですな。ノリや音楽でたとえると前作は東宝や大映の怪獣映画。『２』はアメリカのSFX映画といったところでしょうか。とにかく破壊を楽しむ人に『２』はおすすめです。

　ネオジオってまだまだ、うろんな目で見られがちですけど、やっぱりコストパフォーマンスの面がネックなのかな。それともカートリッジを弁当箱と間違えて学校や会社に持って行く人が多いからですかね。最近、質の良いソフトが増えてきてるし、ネオジオの未来は明かるいですよ。皆さんも是非体験してみて下さい。

マドー関谷（双弓亜網バカ）

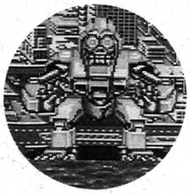
地球最強のモンスターたち

スーパージオン



⬆力と炎が武器の彼もスリムになって再登場。

サイバーウー



⬆玩具か？　兵器か？　サル系ものはうっきぃ！

アトミックガイ



⬆電気ビリビリのかた。す速さはナンバーワン。

VS



⬆➡とにかく破壊。死んでも破壊。敵を倒すより建築物の破壊が先だぞ！

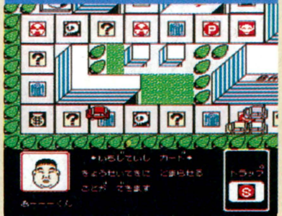


アウタースペースのエイリアン軍団

NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

9月7日〜9月13日

発売日	9月10日	9月18日	9月11日
作品	ブライ 八玉の勇士伝説	1999 ほれ、みたことか!世紀末	アクロバットミッション
			
	メガドライブCD-ROM セガ 7800円	ファミコンカートリッジ ココナッツジャパン 7300円	スーパーファミコンカートリッジ テイチク 8800円
	パソコンやPCエンジンで好評だった、ストーリー重視型のRPG。八玉に導かれた勇士たちが、世界征服を企む魔神ダールから光の御子を守るために戦う。	20世紀末を舞台としたボードゲーム。ステータスポイントを他人より多く集めて地球を脱出するのだ。最大4人まで同時にプレーすることができる。	アーケードから移植された、縦スクロールのシューティングゲーム。パワーアップは、自機の周囲を回転するハリケーンと前方に広がるウェーブの2種類。

評論家		ブライ 八玉の勇士伝説	1999 ほれ、みたことか!世紀末	アクロバットミッション
浜村通信 	ギリギリのところで優勝戦線に残っているタイガース。イケナイ期待とは知りつつも、ひょっとしたらこのまま……はっ、イカン、イカン。なんてだいそれたことを考えているんだ。だって去年は最下位だったというのに、そんな奇跡が簡単に起こるはずが……でも!?	**6** デモのアニメはけっこう良いデキ。それに引き換え……長い時間遊んでいれば慣れるとはいえ、フィールド、戦闘中のグラフィック、もーちょっとなんとかなんなかったかな。完全ストーリー重視型のRPG、のわりには、いまひとつテンポの悪さ、ヒントの少なさも気になったぞ。	**5** 人生ゲーム型すごろく。すごろくだから、とくに勝つための戦略はない。カードの目に応じて駒を進め、そこで偶然に起こる世紀末的イベントを見て楽しむ。ウリはイベントのコミカルさ。でもそれが、中途半端でなかなか笑えない。もっと全面的にギャグで攻めてもよかったのでは。	**6** アイテムで武器の選択が可能。いまじゃそう珍しい方式じゃないね。攻撃パターンも、ビックリするほど特徴的なものはない。これは!! っていうウリが見あたらないな。敵機に当たっても、弾に当たらなきゃ平気なんだね。慣れないせいかな、ヘンな感じ。良くも悪くもオーソドックス。
水ピン 	早起きして早めに出社。早めに仕事を切り上げて、軽く酒でも飲んでから早めに帰宅。ゆっくりと風呂に入って早めに就寝。自堕落だった過去を悔い改め、この1週間こんな生活をしてみた。が、別にどうってことあない。ラクチンでもなければ、楽しくもなかったぞ。	**5** ストーリーに引っぱられるタイプのRPG。各キャラの設定が個性豊かで楽しい。キャラによって戦いかたを変えなければならず、マンネリになりがちな戦闘を引き締めている。ただ、いかにもパソコンライクで不親切なシステム、ひと昔まえのようなグラフィックがやる気をそぐ。	**3** 出た数字まかせのボードゲーム。イベントが吉となるか凶となるかはほぼランダム。プレーヤーにはどうにもできない。プラスよりもマイナスのイベントが多く、堪えているだけという印象も強い。イベントによってプレーできるミニゲームは、ゲームと呼ぶにはおこがましいデキ。	**4** ボムを自機の前に装着してバリア代わりにするなど、ちょっとしたアイデアはそこかしこにあるんだけど、いかんせんバランスが悪い。敵がカタくて、ショットがヘボい。そのうえ理不尽な攻撃も多い。やられないようにというよりも、やられる数を極力少なくして進むという感じ。
渡辺美紀 	遅ればせながらナムコのワンダーエッグへ行ってきました。そこで入った占い魔女の館の結果が悲惨。私はやさしさ1ポイント（6ポイント満点）の女だったのよ〜。しかも"汝、氷のような心あり"とまで書かれたのさ。編集部では「当たってる」との声。ちぇ、ひどいや。	**7** ストーリーで魅せるRPG。オムニバス形式で展開し、あっというまにひとつの章が終了しちゃうが、キャラの個性を印象づけるにはこれで十分かもしれない。残念なのは武器との相性と、アイテムの効用が購入時にわからないこと。ま、基本的にお金が余るゲームだからいいんだけど。	**4** 設定が奇抜なすごろく。それだけ。1位でスタート地点に戻っても、もらえるポイントは微々たるもの。一発逆転もなく、ただ淡々とカードをめくるばかり。戦略性もほとんどなく、飽きる。エンディングも予想どおりの結末で、ちょっと悲しくなった。もうひとひねりほしかったな。	**6** 敵が堅くてショットがヘボイ、というのが最初の印象。いまどき自動連射じゃないんだもん。これはため撃ちをするためなんだけど、このため撃ちがこれまた弱い。ま、難易度や自機の残数設定ができるうえ、コンティニューもありなので、へたっぴクンでもけっこう進めるけど。
TACOX 	『グレートブルー』のロングバージョンを見損ない、くやしい。まさかあんな人気が出るとは思わなかったので、「いつでも見れる」と暢気に構えていたのが敗因。いずれビデオやLDが出るんだろうけど、出なかったらどうしよう。泣いちゃうかも。だから出してねタノム。	**5** シナリオはおもしろそうなのに、見た目がちょっとヘボくて幻滅。ぎこちない戦闘シーン、がちゃがちゃして見にくいステータスウインドー、おざなりなイベント。全体的に説明的で、ゲームの世界に入っていきづらいのだ。グラフィックも個性が強すぎて、遊ぶ人を選んじゃってるかも。	**5** 人生ゲーム的なすごろく。必ず4人で、ってのがとてもわずらわしく感じる。コンピューターのプレーなんて、さほど見る必要もないわけで、まどろっこしいんだよね。戦略性はあまりなく、ノリを楽しむボードゲームなのに、イライラを感じさせてしまうのはちょっとなあ……。	**4** 同名業務用ゲームの移植。敵には当たってもいいが、弾は駄目ってのがヒネくれてる。しかし、このおかげでゲームに深みが増したかというとそんなことはなくて、かえって戸惑いを誘うだけのような気がする。グラフィックもちとしょぼいし、あんまイカさないのがちょっと……。

9月11日
アクスレイ



スーパーファミコンカートリッジ
コナミ　8800円

疑似3Dを取り入れた新感覚シューティングゲーム。特殊武器をうまく選択して全6ステージを制覇し、アクスレイの世界に平和を取り戻すのだ。

7 『スタソル』と『グラディウス』の良いとこ取りをして2で割った感じ……なんて表現、ちょっとランボーかな。L、Rボタンによる武器の切り替えが、操作性をグンとよくしているのだ。突然現われた敵を瞬時で認識し、攻撃の手を休めることなく武器選択ができる。けっこう爽快ね。

4 アイテムのないシューティングゲーム。疑似3Dのステージなど、見た目はハデでカッコイイ。でもゲームとしての完成度は低い。その場に応じた武器を選択できるのだが、結局どの武器も使えないので爽快感もなし。画面中央に自機を戻されるような横Gは、プレーしにくいだけ。

6 背景がやたらときれいなのが印象的。でも、基本的に難しいのだ。敵にあわせて武器をテンポよく変えていく。それがおもしろさでもあり、難しさでもあるんだと思う。わかってるんだけど……ねえ。とにかくこれは腕に自信のある、その筋の人向けのシューティングのようです。

6 横スクロール面は、さすがコナミのお家芸だし、しっかりしてるなと思わせる出来なんだけど、ドラムのようなたてスクロールのステージが……。やりつけてないスタイルだからかもしれないけど、強烈な違和感がある。見た目はとてもイカすんだけど、必要性が感じられないんです。

9月11日
F1チームシミュレーション PROJECT-F



PCエンジンスーパーCD・ROM²
レーザーソフト　6980円

プレーヤーがF1チームの監督となって、チームの運営をしていくシミュレーションゲーム。10年の期間内に自分のチームを優勝させるのが目的なのだ。

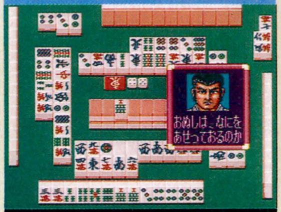
5 パーツサポート契約からスポンサー捜しまで、すべて監督気分で本格的にできる、のは確かにうれしい。コンセプトの鋭さは認める。でも、1ラウンド経過させるのに3時間、しかもとばせないってのはね。『ベストプレー』路線を狙ったのかな。つき合うにはそーとーの忍耐力が必要。

3 監督業に専念するというコンセプトはおもしろい。ただ内容があまりにもお粗末。なににどう影響するのか不確かな各コマンド。1レースに1時間半もかかるテンポのなさ。コース図のなかを点として移動するだけのマシン。場違いでしつこいアニメーション。ゲームになってない。

4 いま流行りの"育てゲーム"を目指してるのはわかるけど、どうもいま一歩完成していない感じ。グランプリモードでの時間がかかりすぎるのが最大の欠点。決勝なんて21周(約1時間)もずっとみてるわけで、これには少々閉口した。よっぽどF1好きか忍耐強い人でないとキビシイかも。

2 ホントにこれで完成？　と思いたくなるほど、細部がずさん。マニュアルはとてもわかりにくいし、操作系は不統一だし、あちこち不親切。グラフィックも手抜きとしか思えない。コンストラクターの視点で見たF1という切り口はとてもおもしろそうなのに、消化しきれてないのだ。

9月12日
スーパー麻雀大会



スーパーファミコンカートリッジ
光栄　9800円

21人もの個性的な打ち手と対戦することができる本格派麻雀ゲーム。大会とフリー雀荘の、ふたつのモードで対局しながら、10000ドルを稼ぐと優勝なのだ。

6 オーソドックスな4人打ち麻雀。コンピューターの思考時間も速いし、雀士のバリエーションも豊富。ミソは、オマケ部分の雀士のコメント。光栄歴史シリーズのファンなら、思わずクスッとしそうなデモも、ノリがあわなきゃ、「なに、コレ!?」なんてことも……。好みがわかれそう。

7 インチキな手を使ってこない、正統派の4人打ち麻雀。敵の捨て牌が早く、待ち時間でイライラすることはまずない。結果をセーブし、ほかのコンピュータープレーヤーとランキングを争えるので、熱くなるし長く遊べる。これといった特徴はないが、しっかり作ってある麻雀ゲーム。

7 スピードがメチャクチャ速いのにびっくり。打ちはじめはとにかく速い速い。これはうれしい。対戦できるキャラクターも個性的。台詞もそれっぽくて、いいね。ちなみに、破産するとパンツ1枚で雀荘からほおり出されます。この場面を見た人はほとんどいないんだろうな。とほほ。

7 雀士の個性がはっきり分かれておもしろい。安目の早和了を目指すヤツや、すぐにオリちゃうヤツ。雀力の違いも明確で強いヤツは本当に強いところがいい。イカサマしてるフシも見受けられないし、なかなかいいんじゃなかろーか、と思う。シンプルだけど気合入ってるかも。

9月12日
SD機動戦士ガンダム V作戦始動



スーパーファミコンカートリッジ
エンジェル　7800円

SDガンダムのキャラクターたちが登場するアクションゲーム。ストーリーは、初代ガンダムを忠実に再現しているのだ。ふたり同時プレー、対戦も可能。

4 『グラディウス』的な武器選択で、パワーアップするガンダムを見るのは、ファンにはうれしいね。でも、いくら強力な武器を装備しても、飛び道具を持った敵(かなりすばしっこい)には、簡単には近づけない。結局、ただビームを撃つだけのキャラものシューティングになっている。んー。

4 初代『ガンダム』に忠実なストーリー。旧ザクが突撃してきたり、ジムがズゴックにやられたりと、細かい演出もあってファンは泣ける。ただし戦いは消耗戦になりがち。敵の弾をよけるのが難しく、ダメージ覚悟で敵に突っ込むという戦法にならざるを得ない。操作が複雑なのもナニ。

5 初期のガンダムたちが大集合。知ってるヤツラがたくさんいて、懐かしい感じ。原作にかなりこだわって作ってあるため、ファンは必見というところ。敵がカタイのと、360度ぐるりと攻撃してくるところがちょっと気に入らない。コンティニューがもっとあれば、やる気増幅なのにな。

3 画面外から弾撃たれた時点で、やる気が失せちゃう。これでもかってぐらい速い弾も困りモノ。小回りが利くのならまだしも、動きがまったりとしてるし、しかもプレーヤーが圧倒的に弱いときている。ここまで不利だと遊ぶというより苦行に近いと思うんですけど……。

Best Picks of This Week

今週は本数が少なく、7本だけなのだ。じわじわと本数が少なくなってくるのは、やっぱり"ド"のつくゲームのせいなのかしらねぇ……。みんなはどう思う？

シューティングゲームファンには、『アクスレイ』をおすすめ。とくに『グラディウス』系のファンにね。思考型ゲームがお好きなかたは、この秋から始まる大作RPGラッシュに備えて、貯金なんてのもヨロシーのでは。

麻雀嫌いでなければ『麻雀大会』。一家にひとつ置いておいても損はない。やっきになってプレーすることはないかもしれないが、気が向いたときにサクッと遊ぶソフトとして重宝するはず。一生涯を通して手放すな。

なし。あえて選べば『麻雀』と『プライ』かな。『麻雀』は4人打ち用ってことで1本押さえておくといいんじゃないかな。ま、今月末に発売される例のモノにそなえ、いまから貯金するっちゅーのもいいかもしれん。

これで値段さえ手頃なら、『麻雀』は買ってもいいかも。買い値が安いなら買っちゃおうかなと思う。『アクスレイ』は試しに遊んでから検討するといいかも。あとはナシ。お好みでどうぞ。今週は貯金も可だね。

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。

Coming Soon

最新ゲーム大紹介



ONE POINT

コンピューターで遊ぶビリヤードゲームの決定版。グラフィックも充実して、プレーしやすい。

ビリヤードゲームの名作

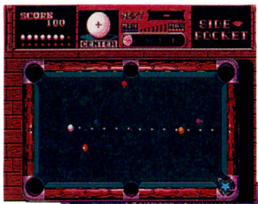
サイドポケット

MD メガドライブ	スポーツ	カートリッジ
	データイースト　発売日未定　7800円	8メガ

アーケードゲームとして登場し、スムースな球の動き、バラエティーに富んだ撞点（球を突く点）で評判になった、『サイドポケット』。その後、家庭用ゲーム機に移植され、ビリヤードゲームといえばこれ、とまでいわれるようになった傑作だ。内容は、3種類のビリヤードゲームと、BGM聞きほうだいのジュークボックスで構成される。操作方法のわかりやすさがうれしいところだ。グラフィックやサウンドも充実しており、臨場感あふれる超本格的なビリヤードが楽しめることうけあいだ！

ひとりでもふたりでも ~POCKET GAME~

全部の球を落とすいちばん基本的なゲーム。だが、落とす球には順番があるので、頭を使わなければならないぞ。また持ち球には制限があるから、のんきにしていられない。ひとり用ではプレーヤーがアメリカの総合チャンピオンを目指し、ふたり用では5セットでの合計点数を競うゲーム内容になっている。まずはひとり用で自分の実力を試してみよう。



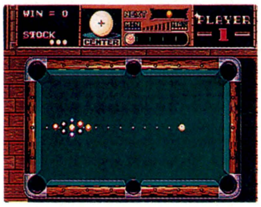
➡右下に球を入れると、いいことがあるよ。



➡1ゲームごとに点数が表示される。

おなじみの ~9-BALL GAME~

ポケットゲームと違うのは、手球を番号のいちばん小さい球に当てなければならないことと、もしその球に当たらなかったり手球がポケットに落ちたりした場合、ペナルティーがつくことだ。落とした球の数にかかわらず、9番の球を落としたほうが勝ち。運にも大きく左右されるバクチ性の高いゲームなのだ。

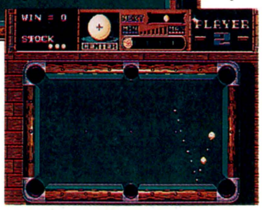


➡最初のショットは、確実にきめておこう。

つぎつぎに落としていけ



➡このあたりだと、余裕でプレーできる。



➡こうなったら真剣勝負あるのみ。

おっと失敗

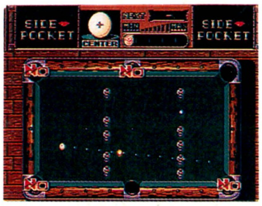


➡手玉が落ちると、相手は好きな所から球が突ける。

まさに1発勝負 ~TRICK BALL~

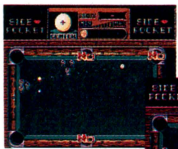
ほかのゲームは、持ち球がある限り何度でもプレーできたが、今度はそうはいかない。1回のショットですべての球をポケットに入れなければならないのだ。しかも障害物としてワイングラスが置かれていて、それにぶつかるとアウトだ。相当やりがいがあるぞ。

いきなり難問！

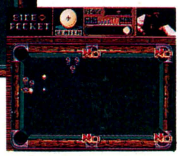


➡ワイングラスがすごくジャマに見えない？

ちょっとでも気を抜くと……

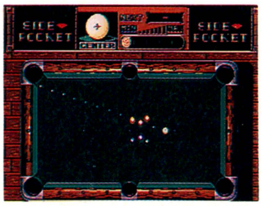


⬅狙いを定めて、まずは突いてみよう。



➡ちょっと触れただけでこうなっちゃうのだ。

何回も挑戦しよう！



➡1度に、こんな多くの球が落とせるんだなこれが。

名ハスラーを目指せ！

キューで突くのはこの6ヵ所だよ

センター



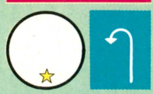
球の中央を突く。もっとも基本的な撞点だ。球玉に当たると止まるので、最初はこれを使うといいぞ。

フォロー



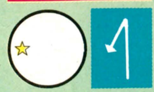
球の上部を突く。的球に当たったあともさらに前へ進むので、ブレイクするときなどに使うとよい。

ドロー



球の下部を突く。的球に当たったあと、手前に戻ってくるのだ。よく考えて使わなければならないぞ。

レフト



球の左側を突く。的球やクッションに当たると、左方向に跳ね返る。球の動きが予想しにくくなる。

ライト

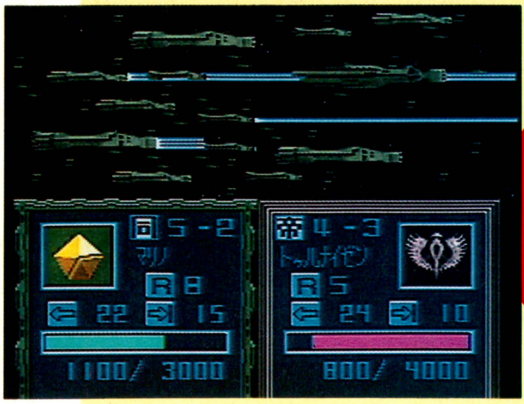


球の右側を突く。当然、当たると右に跳ね返る。レフト同様、上級者へのステップになる重要な技だ。

マッセ



球のほぼ真上から突くので、難度はかなり高い。強力なバックスピンがかかり、ジャンプボールも打てる。



ONE POINT

クラシックの調べに乗って展開する戦闘シーンが雰囲気バツグン。原作のファンなら涙モノだ。

銀河の歴史が、また1ページ
銀河英雄伝説

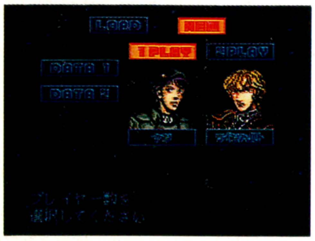
スーパーファミコン SF	シミュレーション	バックアップ カートリッジ
	徳間ジャパンコミュニケーションズ　9月25日発売　9800円［込］　8メガ	

ベストセラー作家の田中芳樹の代表作であり、ビデオ化もされている『銀河英雄伝説』のゲーム版。プレーヤーが同盟軍もしくは帝国軍の指令官となり、宇宙を舞台に展開する艦隊戦を味わう戦術シミュレーションゲームだ。シンプルなコマンド体系や、艦隊ごとにおおよその指示を出すだけでゲームを進められる手軽さが特徴。ふたり同時プレーやオートコマンドによって、自動的に戦闘を進めることも可能なのだ。3つあるシナリオはすべて原作に忠実で、ところどころにイベントが挿入されている。

壮大な宇宙で展開する英雄たちの戦い！

舞台設定

プレーヤーは同盟軍、帝国軍のいずれかの艦隊指令官となり、戦場で艦隊を指揮して勝利をおさめることが目的。戦闘まえに提示される目標よりも多くの敵艦を破壊すれば勝利となる。さまざまな戦術を駆使し、宇宙をとびまわって敵を叩くのだ。



⬆帝国軍、同盟軍のいずれの側でもプレー可能。さらに、ふたりで対戦プレーをすることもできる。



⬆画面右上の図で艦隊の位置を確認。縦横無尽に移動させて攻撃を開始しろ！

同盟軍



帝国軍



コマンド群

艦隊指令官であるプレーヤーは、戦闘に参加する各艦隊に以下の6つの指示を出すことができる。艦隊は指示を受けて行動し、敵が攻撃可能距離まで接近すると自動的に戦闘を開始する。プレーヤー自身の艦隊も戦闘に参加するぞ。



⬆ターンごとに各艦隊に指示を与えるもよし、放っておくもよし。プレーヤーのお好みしだいだ。

艦隊編成

艦隊は、フォーメーションによって防御力や攻撃力、移動スピードが変化する。



攻撃種類

前方攻撃、全方向攻撃、一点集中攻撃の3パターンの攻撃方法を選択できる。



合流指示

ダメージを受けて、艦隊の数が減ったら、それらを合流させて強い艦隊に再編成できる。



分裂指示

艦隊を分裂させることだってできる。ほかの艦隊の援助に向かうときに使おう。



移動指示

いちばん多く使うであろうコマンド。移動する場所と、そのルートを選択する。



防御指示

防御に専念するか、ただ待機するかを選択する。あまり使用することはないのでは？



美しい戦闘シーンを見よ

艦隊戦に突入すると、ビデオ版『銀河英雄伝説』にも、勝るとも劣らない迫力の戦闘シーンが楽しめる。さまざまな色に輝く、光の帯が飛び交うグラフィックがつぎつぎに登場するのだ。戦闘機による攻撃シーンなど、戦闘パターンは何種類か用意されているぞ。BGMは荘厳なクラシック音楽で、迫力ある戦いを盛り上げてくれるのだ。



⬅このアングル、ビデオアニメ版にそっくり。



⬅レーザー砲発射！ 美しい戦闘シーンだこと。

原作に忠実に設定された3つのシナリオ

シナリオ1
永遠の夜のなかで



➡原作を知らなくても、大体の説明をしてくれる。

長きに渡る戦争を続けている帝国軍と同盟軍の、定期的な局地戦が題材。戦力は同盟軍が圧倒的に多く有利なはずなのだが、戦闘スタート時に、戦力が3つに分断されているのが難点となっている。

それではこのシナリオを題材に、その戦闘の流れを簡単に説明することにしよう。

勝利条件

帝国軍20000隻、同盟軍40000隻の艦隊。帝国軍側は敵を30000隻、同盟軍側は敵を15000隻つぶせば勝利となる。自軍が半数になると戦場からの脱出もできる。



⬅全滅させなくとも勝利になるのが特色だ。

❶戦法を決める

戦闘が始まるまえに、艦隊のフォーメーションや移動先などをひとつずつ入力。作戦に沿った戦術を使うようにしよう。



➡最初に、どの艦隊にどの督提を配置するかを決定する。



⬅そして各艦隊の分艦隊指令艦を決定。各キャラの個性を活かせ。

❷ゲームスタート

すべてのコマンドを入力したら、つぎのターンまで画面を見るだけ。



⬅つぎに、移動を開始する。敵と接近するまで、戦闘が始まることはない。

❸戦闘スタート

艦隊どうしが接近すると勝手に戦闘が始まる。どっちが勝つか？



⬅敵と接近すると、自動的に攻撃してくれる。これで戦闘がスタートするのだ。

シナリオ2
はばたく禿鷲

イゼルローン要塞を死守せんとする同盟軍と、そこに別の要塞をぶつけて破壊をもくろむ帝国軍との戦いを描くのがシナリオ2だ。戦闘のまえには帝国軍側、同盟軍側に大事件が発生し、その説明のために長いイベントシーンが続く。



⬅ここのストーリー紹介はとても長い。原作でも大事なところだ。



➡帝国軍側でも事件が発生している。ま、ゆっくり見てってくれ。

勝利条件

敵を30000隻倒せば帝国軍、敵を50000隻倒せば同盟軍の勝利だ。

シナリオ3
神々の黄昏

本土を掌握し、ラグナロックと名付けられた最後の戦いに飛び出した帝国軍11万隻と、わずか33000隻でそれを迎え撃つ同盟軍との戦いとなるシナリオ3。圧倒的な戦力差だが、原作では同盟軍側が逆転勝利をおさめる。



⬅ストーリーを説明しつつ今後の戦況を占うシーン。



➡帝国軍の最終的な攻撃が始まった。作戦名は、ラグナロック。

勝利条件

ともに要塞の破壊が目的。破壊すれば勝利、破壊されれば敗北。

小説版 ビデオ版『銀河英雄伝説』とは？

徳間ノベルスの『銀河英雄伝説』(田中芳樹・著)は、全10巻からなる壮大なスペースオペラ。すでに累計で500万部以上が発売されており、ビデオアニメにもなって絶大な人気を誇っている。物語は人類が地球を飛び出して銀河の彼方まで生活の場を広げている時代に、専制政治を行なう帝国と、そこから脱出して民主国家を作り上げた同盟国との戦いを描いている。主人公格となるのは帝国軍のラインハルト・ローエングラムと同盟軍のヤン・ウエンリー。そして彼らのまわりにいる数々の英雄たちだ。原作の発表から10年。それを記念してこのゲームは制作された。



⬅彼が同盟軍の主人公格、ヤン。



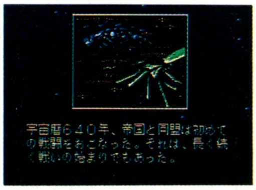
⬅右が帝国軍のラインハルト。



⬆オープニングデモで簡単な宇宙史を説明してくれる。

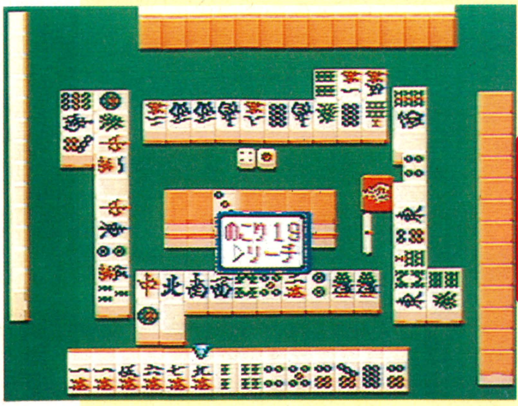
⬇原作では、この脱出方法が後々の攻撃の伏線になっているのだ。





⬆戦争があったからこそ、英雄たちが生まれ、歴史が刻まれる。





ONE POINT
インチキはいっさいなしの4人打ち麻雀。コンピューター側の思考ルーチンはかなりカシコイ。

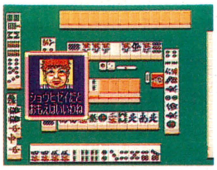
本格4人打ち麻雀だ
スーパー麻雀大会

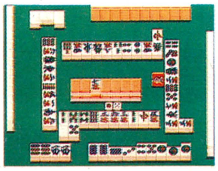
スーパーファミコン	テーブルゲーム	カートリッジ
	光栄　9月12日発売　9800円	4メガ

ファミコンやパソコンで人気を博した麻雀ゲームのパワーアップ版。歴史上の人物からイケイケギャルまで、21人の多彩な雀士たちと対戦する4人打ち麻雀ゲームだ。対戦相手が個性的な打ち筋で攻めてくるぞ。スタート時のプレーヤーの所持金は100ドル。ここから、麻雀に勝ってお金を稼ぎ、最終目的である10000ドル突破を目指す。細かいルール選択ができ、さしウマや外ウマなどのギャンブル性の高い勝負も可能。麻雀に詳しい人も、納得できる勝負が楽しめるようになっているのだ。

麻雀はにぎやかにやりましょう

プレーヤーは、個性的な3人のコンピューターキャラ相手に、勝負することになるぞ。コンピューターキャラは、打ち筋はもちろん、強さや癖までもが微妙に違う。なかには、勝てそうもないフリをして、プレーヤーをだますヤツまでいる始末。しかも途中であーだこーだとメッセージが表示されて、とてもにぎやかなのだ。


➡3人のコンピュータキャラがしゃべりまくり。にぎやかな麻雀だこと。


➡相手によっては、かなり強い。なまはんかな麻雀技術じゃ太刀打ちできないのだ。

「うるせー」と言いたくなるほどしゃべるぞ



⬆しゃくにさわるオバサンのひと声。



⬆体育会系単純野郎はセリフも単調。



⬆典型的なオタク。口先ばかりが達者。

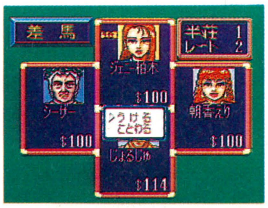


⬆ポンするたびにウルサイっての！

目標は10000ドル突破なのだ

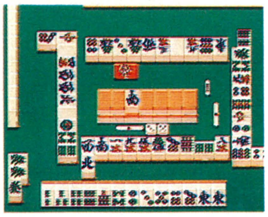
ゲームスタート時の、プレーヤーの所持金は100ドル。このお金を元手に勝負に挑むのだ。最終目標は資金を10000ドルに増やすこと。最初のころはレート（賭け率）が低く設定されているが、資金が増えるにつれてレートは上昇。徐々に大勝負ができるようになっていく。なお、資金がゼロになると強制的にゲームオーバーとなる。


➡最初に名前を登録。破産しないようにガンバ。


➡トイメンとサシで勝負。稼ぐチャンスだ。

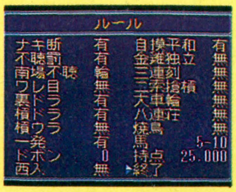


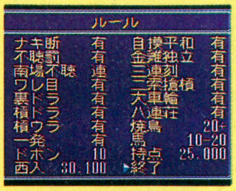
⬆ゲームモードはふたつ。コツコツいくなら雀荘モードから挑戦するっきゃない。


➡勝ちを狙うだけでなく、逃げる技術も必要なのだ。

ポイント1
玄人もうなるルール設定

麻雀は地域によって細かくルールが違っているが、そのへんも確実にフォローされているぞ。細かいルールはすべてプレーヤー自身が設定できるようになっている。しかも、ウマ（順位による得点）の数値や西入（延長戦）の設定ができるほどの細かさだ。


➡とてつもなく細かいルール設定が可能だぞ。


➡アリアリルールに変更することもできる。

ポイント2
データがすべて残っている

ゲームを進めると、すべてのデータが蓄積されていく。プレーヤー個人の勝率はもちろん、ツモ率や放銃率などもバッチリとわかる仕組みだ。また、プレーヤーを含め、22人全員の順位も残され、自分がどのくらいの実力かわかるようになっている。


➡個人データが残るぞ。だからいつでも必死だ。



➡全員のデータも残る。トップを目指したい。

まずは雀荘モードで練習を

雀荘モードは、21人のコンピューターキャラのなかから3人を選択し、対戦するモード。初心者を集めれば練習にもなる。勝負は半チャンごとに精算されるが、何度も続けて勝負することも可能。ゲームスタート時の100ドルでは、大会への参加料に満たないので、最初はこれでお金を稼ぐことになる。



⬆ズラリ並んだ21人。このなかから3人を選んで勝負する。さて、誰にするか？



⬅半チャン終了。ここで精算したら大負けだ。勝負を続行しようぜ。



点数表	▸継続	精算	レート 2	
1	−38	−22	+62	−2
2	+45	−10	−14	−21
3				
4				
計	+7	−32	+48	−23

⬅最高4回まで続行できる。プラスになったら勝ち逃げしよう。

初心者で固める



⬆ここらへんのメンツはやや弱い。狙い目。

上級者を集める



⬆戦国武将さんたちは強い。腕を磨くのによい。

お金がたまったら大会モードへ

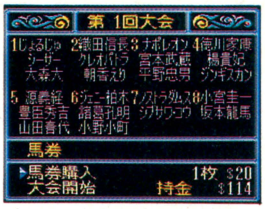
コンピューターキャラを含めた22人で行なわれるトーナメント戦。ランダムに組み合わされた対戦相手と半チャン1回の勝負をし、上位2名に食い込めば勝ち進める。大会は4回戦までであり、決勝戦で3位以内に入れば賞金がもらえるのだ。また、22人の雀士は1～8枠に振り分けられ、どの枠から優勝、準優勝者が出るかを予想する馬券を買うこともできる。

外ウマもある！

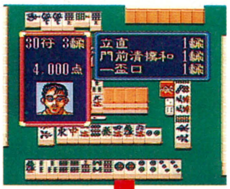


▶1-1	468.1	2-6	26.8	4-7	64.9
1-2	68.8	2-7	57.9	4-8	34.2
1-3	53.0	2-8	30.5	5-5	35.3
1-4	77.1	3-3	72.7	5-6	14.6
1-5	37.4	3-4	25.7	5-7	31.5
1-6	62.0	3-5	12.4	5-8	16.6
1-7	133.9	3-6	20.6	6-6	99.8
1-8	70.7	3-7	44.6	6-7	52.2
2-2	161.6	3-8	23.5	6-8	27.5
2-3	22.9	4-4	251.4	7-7	328.4
2-4	33.3	4-5	18.1	7-8	59.5
2-5	16.1	4-6	30.1	8-8	226.2

⬆オッズ表。1枚20ドルで優勝者を当てる。自信があるなら自分の枠に賭ける？



⬅この22人でトーナメント戦が実施されるのだ。



⬅大会スタート。コンスタントに2位以上を狙うべし。



➡こうして人数はどんどん減っていく。だんだん強敵と当たる確率が高くなるわけだ。



⬅最終結果。残念ながら3位以内には入れなかった。賞金もゼロ。とほほ……。

多彩すぎる雀士がキミを待つ

21人のコンピューターキャラのなかの、一部を紹介するぞ。光栄ならではの歴史キャラもいて、なかなか笑わせてくれる。

徳川家康



野望は見せず、ダマテンが得意の暗いヤツ。

織田信長



多分、コイツが最強だ。バランスがいいぞ。

クレオパトラ



プライドが高く、絶対にオリないのだ。

小野小町



勝負にこだわらない。てことはタコなのか？

坂本龍馬



自然体で、リーチ麻雀を得意とする。

宮本武蔵



一発逆転の大技を狙って勝負をかけてくる。

ノストラダムス



ゲーム中に予言したりする。だから何だ？

諸葛孔明



判断力がバツグン。かなり強い打ち手だ。

シブサワコウ



現代を代表する雀士。でもシャレは笑えない。

ナポレオン



やたら明言を吐くが、あまり強くない。

朝香えり



役をよく知らないで、リーチばかりかける。

ジェニー柏木



女性のなかでいちばん強い。バイリンギャル。

山田春代



他人の迷惑を考えない。困ったオバサンだ。

平野忠男



気が弱く、すぐにオリる。怖くない。

小宮圭一



技術はあるものの、ウンチクがうるさい。

大森大



とことん素人。いちばん弱いと思われる。



ONE POINT

アメリカ生まれの異色アクションゲーム。洞窟のなかのスライムを倒しつつ、出口を目指せ。

ダークなムードがイカス
スライムワールド

PCエンジン	アクション	スーパーCD･ROM²
	マイクロワールド　10月9日発売　7200円	

アメリカで人気のアクションゲーム『スライムワールド』が、リンクス、メガドライブに続いて、今度はPCエンジンで登場するのだ。メガドライブ版では、画面を上下に2分割してのふたり同時プレーが可能だったが、PCエンジン版にはそれがなくなっている。しかし、CD-ROMの機能を活かした、イカしたビジュアルシーンがプレーヤーを元気づけてくれるので、ひとりでプレーしてもバーニングすることはまちがいないぞ。スライムやウジ虫などが巣喰う洞窟を脱出するため出口を目指すのだ。

ゲームを始めるまえにってやつ

主人公は、惑星スライムを冒険するキャプテン・トッド。トッドが最初に持っている武器ウォーターガンは、射角を5段階に調節することが可能。アイテムでパワーアップすれば、3連射も可能だ。



⬅ここが冒険の舞台となる惑星スライムなのだ。


⬆オープニングデモのワンシーン。左にいるのはパートナーのおネーちゃん、右にいるのは助手のロボット。真ん中にいるのがキャプテン・トッドなのだ。


⬆シブすぎる、キャプテン・トッド。グラサンがとても似合う男、キャプテン・トッド。宇宙一の素敵な冒険野郎、キャプテン・トッド。彼が主人公なのだ。

角度は5段階

ウォーターガンは、弾を発射する角度を5段階に調節できるのだ。


⬅10代。ヘソにつきそう。そんな感じ。


➡広範囲の攻撃が可能なのだ。若いぜ。


⬅真横に弾が飛んでいく。基本の角度。


➡下にいる敵を撃つときは40代モードで。


⬅50代。まったく役に立たない感じ。

選べるモードは6つ



滑る足場や、歩きにくい足場がとても多い。全ステージ中でもっとも難しいぞ。

2分以内に脱出しなければいけない条件つきのモード。スリルがたっぷり味わえるぞ。

まずは、このモードでゲームのやりかたや、アイテムの効果を確かめるといいぞ。

ロジックモードは、ウォーターガンを使うことができない。パズル的な要素もあるぞ。

イージーモードより、マップがとても広くなっている。迷いやすいぞ。

アメリカのアーケード版を移植したもの。死ぬと、スタート地点に戻されるのだ。

9種類のアイテムを拾って使いこなせ

洞窟内には多くのアイテムが落ちている。これを拾って使えばプレーヤーに有利な効果が現われるぞ。ただし、アイテムは一度にひとつずつしか持てないのだ。

ガン・パワーアップ

ウォーターガンを同時に3発発射できる。

スライムシールド

体力が回復すると同時に一定時間無敵になる。

ジェットパック

飛行できる。しかし、飛行中は弾を撃てない。

メガボム

洞窟の壁以外のすべてを一瞬で破壊するぞ。

スライム・バイト

投げたところにスライムを誘導して破壊する。

クレンザー

スライムだまりを水たまりにできるのだ。

マッシュルーム

サスペンスモードで、制限時間を延長できる。

スライムジェム

スライムの結晶体。取ると体力が少し回復。

スーパースライムジェム

スライムシールドと同じ効果を発揮するのだ。

敵を知り、己れを知れば、なのだ

トッドの弱点はスライム

敵に触れたり、スライムを倒したあとに飛び散る体液を受けると、体の色がだんだん緑に変わっていき、ついには体が破裂されてしまうぞ。でも、水たまりに入ることで体力は回復するのだ。やられても、チェックポイントから始まるし、何回死んでもゲームオーバーにはならないので、根気よく続ければクリアーできるぞ。



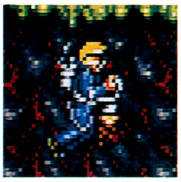
⬅体にくっついたスライムの体液を洗い流しているところ。洗い終われば、体の色はもとの青に戻るのだ。つまり体力回復ってこと。



➡壁に張りついた状態から、ウォーターガンを撃つことも可能だ。しかし、片手が壁から離れるので、ウッドソード(きけん)かも。



⬅壁に張りついたり上の段に上ぼったりするには、ジャンプをしなければ始まらない。ジャンプはアクションのウッドブック(きほん)。



⬅ジェットパックを使用すると、空中を自由に飛びまわれるぞ。これを使わないと、クリアーできないステージもあるのだ。

緑色は死の色



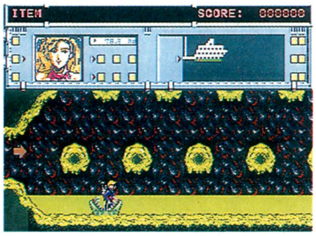
⬆これが通常の健康な状態。　⬆ダメージを受けると緑に。　⬆そろそろ危ない。ピンチ。　⬆ピンチ。ピンチ。ピンチ。　⬆スライムと同じく破裂する。

スライムの弱点は水

敵のスライムたちは、ナメクジに塩をかけると小さくなるように、水をかけると死んでしまうのだ。また、ウジ虫のように、スライムとは関係なさそうな敵キャラも、ウォーターガンで倒すことができるぞ。すごいや、ウォーターガン。



⬆水たまりが体力を回復するのに対して、スライムだまりは、入ると体力が減るぞ。



⬆ロジックモードには、このパックンフラワーがいたるところに潜んでいるのだ。



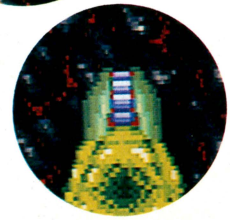
⬅緑のスライムは、ウォーターガンの一撃で倒すことができる。くれぐれも体液には当たるな。



➡赤いスライム。こいつも一発で倒せるが、こいつの体液に触れると、トッドも一発で死ぬ。



⬅ウジの群れなのだ。これがそのうちハエになり、そいつらがまたウジを産んで群れになるわけだ。



➡上に乗るとパックンって喰われてしまうのだ。スライムだまりのなかにも潜んでいることがある。

ひとりでイージーをプレーしよう

メガドライブ版と違って、ふたり同時プレーはできない。でもひとりプレーモードには、ステージをクリアーするごとに、おねえちゃんが祝福してくれるシーンが加わっているのだ。これで、ひとりプレーにも熱が入るってもんだ。

スタート



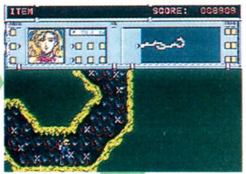
⬆スタートしたばかりのトッドは、何もアイテムを持っていない。拾え。



⬆スライムの群れ。撃って撃って撃ちまくれ。んで、避けて避けて避けまくれ。



⬆この通路を通り抜けると、持っているアイテムをすべて取られてしまうのだ。



⬅ごらんのとおりアイテムはひとつも残ってない。また拾え。



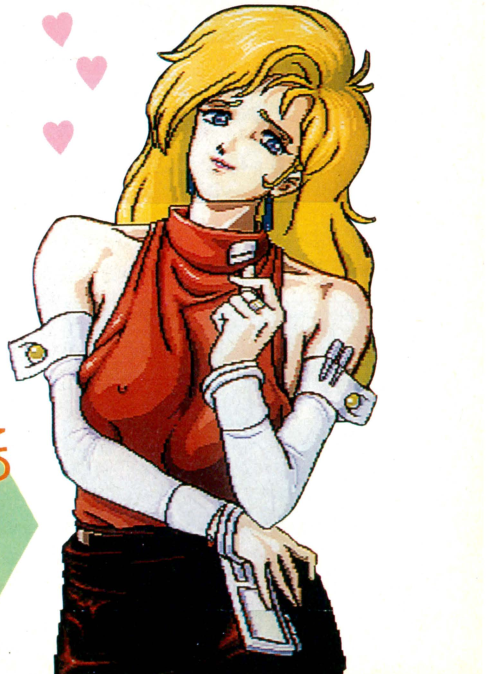
⬅この出口を抜ければクリアーでーす。それ、ジャンプ。

クリアーすると



➡画面左上にいたネーちゃんがむかえに来てくれるぞ。

このネーちゃんが





ONE POINT

フォーカス、フライデーな写真を撮ってスコアをかせげ！ 新感覚のアクションゲームだ。

フレームは戦場だっ！
激写ボーイ

PCエンジン	アクション	Huカード
	アイレム 10月2日発売 7000円	4メガ

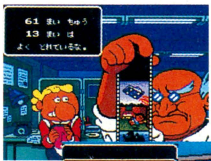
アクションゲームは数あれど、こんなタイプはいままでなかった！ というわけで、フォトグラフィック・アクションゲームの登場だ。武器？ そんな無粋なものは使わないぞ。目の前にひろがる広大なフィールドに見える数々の被写体たちを、フィルムのつきるまで撮って撮って撮りまくるのがキミの使命だ。ピンぼけな写真はもちろん評価（点数）が低い。映画のワンシーンみたいなイキな場面や、あっとおどろくハプニングなどなど、街はシャッターチャンスにあふれているのだ！

目指すはカメラマンの星！激写！激写！激写！

キミの使命はとにかく写真を撮ること。写真学校の校長に指定された写真と、〝よい写真〟を撮ってくることだ。よい写真とはどんな写真かを、下に解説したぞ。赤く光る敵にぶつかるとフィルム（カメラマンのいのち）を5枚失ってしまうので、要注意。こいつらは写真に撮ってやると消えるぞっ。



➡フィルムを5枚もなくすのはキビシイぞっ。



➡ドキドキ、わくわくの一瞬。映りが悪いと怒られるのだ。



➡指定といっても、とんでもないものばかりだ。



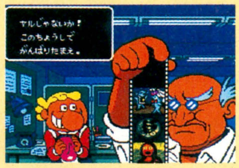
➡点数も稼がねばならない。激写だ。

写真家の青年時代

カメラマンを目指して写真学校に通うデビット・コールマン。ある日、彼の両親は事故で死んでしまったのだ。このままではもう学校には通えない！ 彼は、一時はカメラマンへの道を断念しかけた。そんなとき、写真学校の校長が思いがけない提案をしてきた。「試験に合格したら、特別に卒業させてやるぞ！」。さて、いったいどんな試験なのだろうか!?



➡カメラ片手にうろつく青年だった。



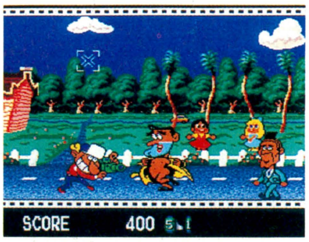
➡このひと言ひと言が、明日へのはげみだ。

よい写真、悪い写真

よい写真を撮ってくれれば、得点が高くなるぞ。悪い写真とは、ピントがあっていなかったり、シャッターチャンスをのがしているようなものをいう。当然、得点は低いのだ。フィール上の被写体のさまざまな動きをよくみきわめて、シャッターをきるべし。



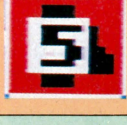
⬆この写真だと100点。これで10000点とるにはなんと100枚の写真が必要。



⬆この状態でおじさんを撮ると300点。瞬間をとらえたよい写真だ。

アイテムを手に入れろ！

ひとつの面をクリアーするには、決められた得点と、写真が必要だ。高得点をあげて試験に合格するには、また指定された写真をうまく撮るには、アイテムや追加フィルムが欠かせない。フィルムがなくなるとそこで面が中断されてしまうのだ。アイテムを出してくれるキャラクターは決まっているので、そいつらを見つけたら、すかさず写真におさめよう。するとアイテムを手に入れることができるぞ。



フィルム×5
たかが5枚といえども貴重なフィルムだ。必ず手に入れよう。



ワイド
フレームが大きくなれば、写真を撮影しやすくなるのだ。



フィルム×10
指定された写真が撮れるとフィルムを10枚くれるのだ。



スピード
フレームの移動するスピードが上がる。す速さが命なのだ。

カメラを片手に街へ出よう！ 逃すなシャッターチャンス

ステージ1 空飛ぶクルマ

まずはステージ1。ここでの規定の得点は、10000点だ。どこかの映画の話みたいだけど、クルマが空を飛んでいるそうなので、さっそく撮影に出かけよう。ビルで火災が起こったり未確認飛行物体が襲来したり、街はシャッターチャンスだらけだ。

ターゲットはデロリアン



⬅跳べっ！ 未来（それとも過去か？）へ向かって！



クラララが立った！



➡7年目の浮気な感じだ。



➡宇宙人が化けているのだ。

⬇自由の女神が立っている、ここはアメリカだ。

OH！モーレツ！





➡飛行機が通ると、女神のスカートが。

ステージ2 ひき逃げ事件だっ

ステージ2は、アメリカ映画のパロディーでいっぱいだ。ひき逃げ事件がある、ということなんだけど、どうして校長は事前にそのことがわかったんだろうか？ まあそれはそれとして、このステージにはマイケルもどきやスパイダーマンもどきなど、いろんな有名人が登場する。見かけたら、のがさずフィルムにおさめておこう。



➡凶悪犯がうろつく、ここは都会の裏側なのだ。

WANTED!



⬅そこへ通りがかった指名手配犯！ すかさず撮れ。



⬆ニューヨーク東8番街の奇跡。フィルムをくれるので必ず撮影しよう。







これがその現場です





⬆刑事と強盗犯の格闘も撮るべし。暗黒街の報道カメラマンな感じだ。

ステージ3 自転車が飛ぶ！

おつぎは遊園地だ。月を背景に自転車で空を飛んでいる少年がいるという。ピーターパンや爆発する流れ星、台からはずれて転がる観覧車など、遊園地に起こるハプニングを激写するのだ。ここでの規定得点は20000点。

空を飛んだ



➡自転車のカゴのなかにいるのはやっぱりアレだろう。



⬅流れ星にあたるとダメージをうける。美しいけどメーワクなやつなのだ。



⬅虎が、火の輪をくぐった瞬間をフラッシュ！ 遊園地ならではのイベント。



➡ピーターパンはワイドのアイテムをくれるぞ。すばしっこくて撮りにくい。



➡ケムール人が走りまわって、観覧車をおっことしていく瞬間も、激写するのだ。

ステージ4 サカナの結婚式

このステージではアクアラングを背負って、海に潜って撮影するぞ。海には珍しいものがたくさんあるので、注意深く撮影していこう。人魚や鯨の腹のなかのピノキオなど、この面でも童話や映画からのキャラクターが満載だ。また、シャッターをきるとふたが開く宝箱などもあるぞ。



⬅泳げ！ タイヤキくんだ。子門真人な感じだ。浦島太郎もいるぞ。



➡シャッターをきるとつぼが割れる。なかから熱帯魚が出てくる。優雅だ。

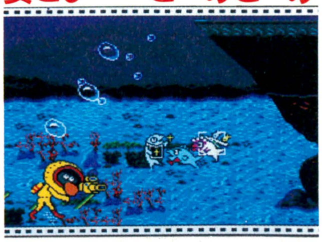


⬅両側はおっさん、真ん中だけがヴィーナスだ。



➡1回シャッターをきると宝箱がひらく。スカもあり。

汝、この女を妻とし……どーのこーの



⬆これが魚の結婚式の場面だ。暗がりにいるので、一度シャッターをきって、明かるくしてから構図を決めるように。



ONE POINT

好評の競馬シミュレーションゲーム第2弾。自分が育てた馬を、レースに出走させられるのだ。

馬が生まれた!!

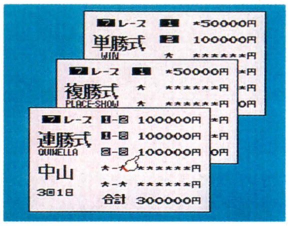
ダービースタリオン 全国版

FC ファミコン	シミュレーション	バックアップカートリッジ
	アスキー 発売中 7200円	2メガ

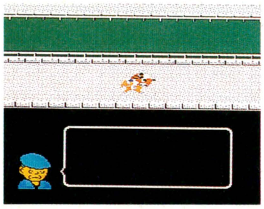
好評だった競馬シミュレーション『ダービースタリオン』の続編がついに登場。競争馬を生産、調教し、レースに出走させよう。最終的には強い馬を育てあげ、ダービーや有馬記念などのＧⅠレースを制覇するのが目的なのだ。前作では、ほとんどが関東のレースだったが、今回は関西のレースにも参加できるぞ。また、馬を調教する厩舎が２ヵ所に増えたので、20頭まで馬を所有できるようになった。データ類も、馬の前走データが10レース分まで表示されるようになるなど、パワーアップしている。

キミも競争馬の馬主になれるぞ!!

ゲームのなかでプレーヤーは、１頭の繁殖牝馬と1500万円の資金を元手に、種牡馬を掛け合わせて子馬を生産する。馬が３歳になったら厩舎で調教して、調子があがってきたらレースに出走させよう。



⬅馬券を買って、レースを楽しむこともできるのだ。



⬅厩舎で馬を調教して、レースに出走させよう。



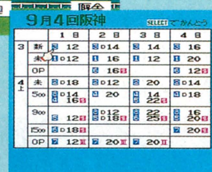
⬅馬のデータもかなり細かく表示されるぞ。データ類を参考にして作戦を練ろう。

前作とはここが違う

前作では競馬場が５ヵ所しかなかったが、今回は福島、小倉、中京が新たに加わって８ヵ所になり、関西地区でもＧⅠ以外のレースが楽しめるようになった。また、それにともなって、厩舎が関東の美浦、関西の栗東の２ヵ所になり、持てる馬の数が前作の10頭から倍の20頭に増えた。データ類も、前作と比べて充実している。



⬅馬を調教する厩舎が、美浦と栗東の２ヵ所に増えたぞ。



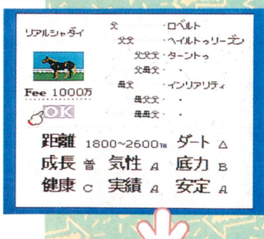
➡今回は、関西のレースも楽しめるようになっているのだ。

ゲームの流れを説明するのだ

★まずは馬を手に入れよう

まず、手持ちの牝馬に種付けをする。１ヵ月たって、牝馬が受胎していたら１年ほどカレンダーを進めよう。すると、めでたく子馬が生まれるのだ。手っとりばやく馬がほしいという人は、市場で２歳馬を購入すればよい。

種付けをする

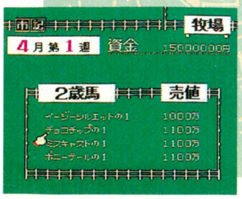


⬅各馬のデータをよく見比べて、種牡馬を選ぼう。



➡子馬が生まれたら、名前をつけてあげよう。

2歳馬を買う



⬅手ごろな２歳馬がいたら購入するのも手だ。

★競馬で金を稼ぐのだ

持ち馬は、３歳になるまでレースに出走させたり調教したりできない。でも飼育料はしっかりかかるので、競馬で資金をかせぐといいぞ。ただし、競馬に熱中しすぎて馬を育てるのを忘れないように。



➡ゴール前の白熱した戦い。勝つのはいったいどの馬だ？



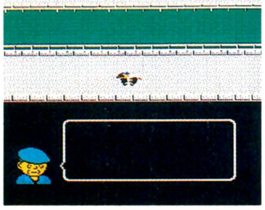
⬆出馬表をよく見て馬券を買おうぜ。



⬅やった当たったぞ！やっぱり儲かると気分がいいね。

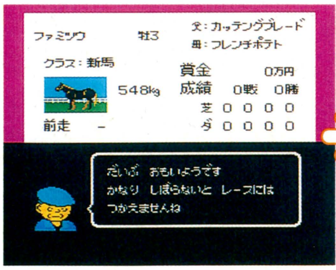
厩舎で馬を調教し、どんどん成長させよう

馬が3歳になったら、関東の美浦か関西の栗東のどちらかの厩舎に入れて調教を開始しよう。調教師の意見を参考にしながら調教メニューを組むと順調に成長するぞ。あまりハードなメニューにすると馬が疲れてしまう。そんなときは放牧を選んで休ませよう。ただし、休ませすぎると馬が太ってしまうので注意。ベストコンディションになったらレースに出走だ。



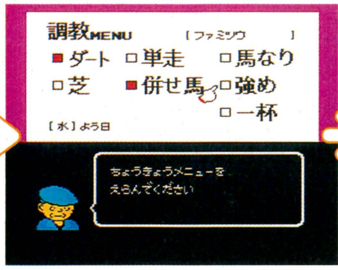
◆体重を減らしたくないときは単走、馬なりを選ぼう。

調教するのはどの馬？



◆入厩したばかりの馬は、ひたすら調教して馬体重をしぼること。調子の悪い馬は、無理をさせずに牧場で休ませてあげよう。

調教メニューを決めろ



◆基本的に一杯で4キロ、強めで2キロ体重が減る。また、単走よりも併せ馬を選んだほうが、2キロ余計に体重が減るのだ。

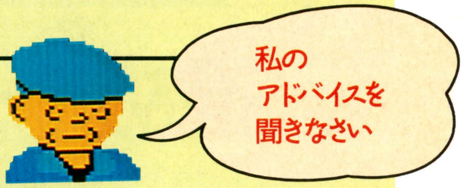
調子はどうかな



◆調教は、通常1週間に2回、水曜と木曜に行なうことができるが、2回目は1回目より馬が故障しやすくなる。無理は禁物だ。

おじさんの言うことはよく聞こう

調教師のおじさんのアドバイスを聞くのは基本中の基本。というわけで、初心者はおじさんの言うことをよく聞いて馬を調教しよう。ある程度やり込んだ人は、太った馬や調子の悪い馬をレースに出走させて結果を見るなど、いろいろ研究するとより楽しめるぞ。



いよいよレースに出走!! うまく育ったかな？

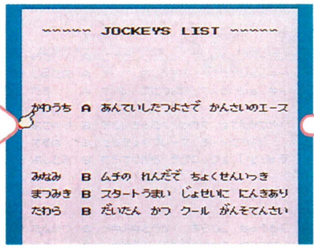
馬のデータが表示されている画面で出馬を選ぶと、レース番組が表示されるので出走するレースを選択しよう。出走資格に見合ったレースしか選ぶことができないので注意。出馬登録をしたら、その馬に乗る騎手を選ぶ。これで出走準備はオーケー。競馬場に行ってレースを観戦しよう。自分の馬が入賞すると賞金がもらえるぞ。

1 どのレースに出る？



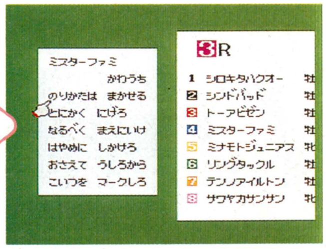
◆馬の体調や、調教のようすがよくなってきたらレース番組を見て、どのレースに出走させるかを決めるのだ。

2 騎手を選ぼう



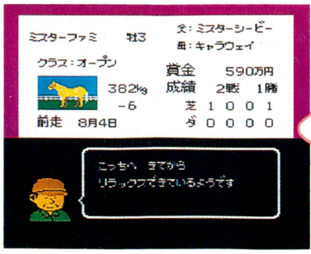
◆つぎに、騎手を選択するのだ。騎手は騎乗技術のランクや特徴によって性格づけされているぞ。よく考えて選択しよう。

3 出馬表をチェック



◆出馬表では、ほかの馬の脚質や騎手、体重の増減などをチェックして、騎手に乗りかたを指示するのだ。

7 牧場で休ませよう



◆ケガや疲労をした馬は、牧場に返してあげよう。再入厩の時期については、牧場長の話を聞いて決めるとよい。

6 賞金ガッポリくん



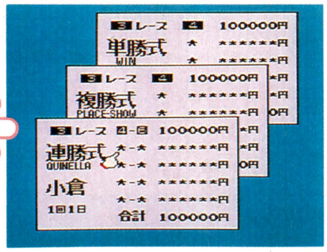
◆レースの結果に応じて賞金や出走手当、馬券を購入した場合は、払い戻し金などが手に入るのだ。ドンドン儲けようぜ。

5 レース開始



◆レースがスタートしたら、あとは競馬を観戦するだけ。実況放送でレースの行方をじっくり見守ろう。

4 馬券を買うのだ

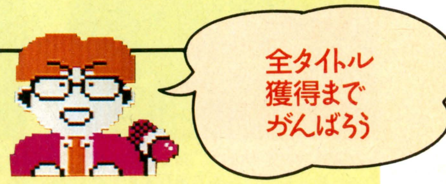


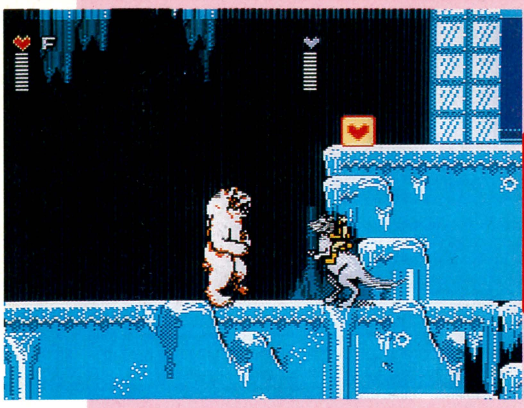
◆べつに馬券を買わずに、レースを観戦するだけでもいいが、ここは自分の育てた馬に賭けるしかないでしょう。



すべてのGIタイトルを獲得するのだ

天皇賞や有馬記念など、12のGIタイトルをすべて獲得するのがこのゲームの目的だ。GIは実力のある馬ばかりが出走するので、そう簡単にタイトルを獲得することはできないぞ。とにかく血統のいい馬を生み出すことが勝利への近道なのだ。がんばってくれ。





ONE POINT

あの、『スターウォーズ帝国の逆襲』をファミコンゲーム化。映画と同じくエキサイティングだ。

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	ビクター音楽産業　10月発売予定　7900円	4メガ

ライトセーバーで一刀両断!!
スターウォーズ 帝国の逆襲

あの『スターウォーズ』が、ファミコンのゲームとなって発売(はつばい)されるぞ。その名(な)も、『スターウォーズ 帝国(ていこく)の逆襲(ぎゃくしゅう)』。内容(ないよう)は、プレーヤーがルークとなり、トーントーンに乗(の)って雪原(せつげん)を渡(わた)ったり、スノースピーダーに乗(の)って帝国(ていこく)軍(ぐん)のスノーウォーカーを倒(たお)したりして進(すす)んでゆくというもの。ストーリー展開(てんかい)は、ほぼ映画(えいが)と同(おな)じになっているぞ。もちろん、映画(えいが)でおなじみのハン・ソロやR2-D2、C-3POも登場(とうじょう)するぞ。サンプリングした効果音(こうかおん)を多用(たよう)しているため、臨場感(りんじょうかん)はバツグンなのだ。

進めルーク！ 帝国軍を倒すのだ

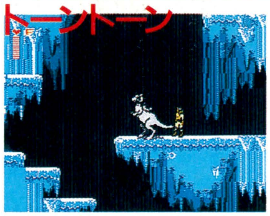
このゲームには、トーントーンに乗(の)って雪原(せつげん)を渡(わた)るシーンではアクション、スノースピーダーに乗(の)りスノーウォーカーと戦(たたか)うシーンではシューティングというように、2種類(しゅるい)のシーンがあるぞ。



⬅自分がルークになりきって、ゲームをしよう。

いろいろアクションするんでやんす

トーントーンが白(しろ)い息(いき)をはいたり、ルークがいらいらしたりと、いろいろな動(うご)きを見(み)せてくれるぞ。



⬅かわいい相棒だ。殺さないよう気をつけてね。

ハン・ソロ



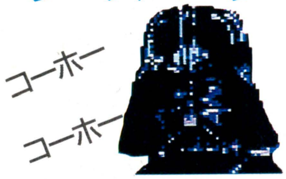
⬆ルークと知り合い、帝国軍と戦う。

ヨーダ

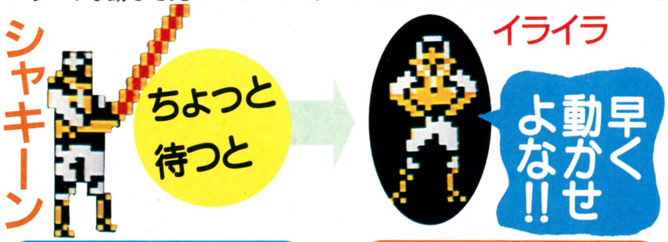


⬆ルークにフォースを教える。

ダースベーダー



⬅「コーホー」でおなじみ、ダースベーダー。



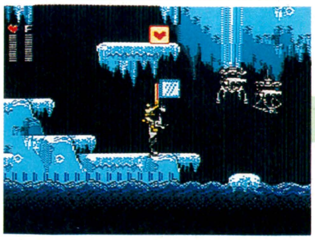
フォースを使うのだ

ジャンプ力(りょく)や銃(じゅう)の威力(いりょく)をアップさせるフォースアイテムがステージのどこかに隠(かく)されている。そのフォースの各種能力(かくしゅのうりょく)を使(つか)うことによって、ルークはパワーアップすることができるのだ。



⬅フォースを信じなければ、道は開けないぞ。

さがせ



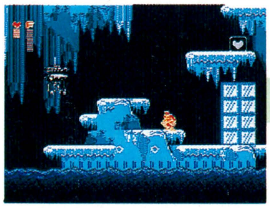
あった!!



⬆フォースアイテムは、見つけにくいところに隠されているぞ。捜しまくるのだ。

⬆おお!! こんなところにフォースアイテムが。この場所は自分で捜してね。

しゃがんで



⬅✚ボタンの下を、押しつづけると……。

大ジャンプだ



⬅信じられない高さまでジャンプできるのだ。

アイテムをちょっと紹介しちゃうぞ

草



氷の洞窟のいたるところに生えている草。トーントーンに与えると体力がいくらか回復するのだ。草の形は、いろいろあるぞ。

ハートマーク



このハートマークは、ルークの体力を回復してくれるのだ。ルークは、乗り物に乗っているとダメージをうけないぞ。

ライトセーバー



『スターウォーズ』を知ってる人なら、絶対知ってる超有名な武器。洞窟内のどこかに隠されているので見つけよう。

Fマーク

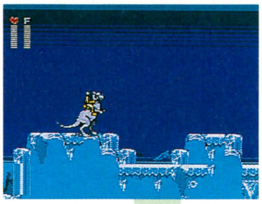


フォースは、使えば使うほど減ってしまうのだ。このFマークは、減ってしまったフォースを回復するアイテムだ。

ステージ3まで紹介しちゃうぞ!!

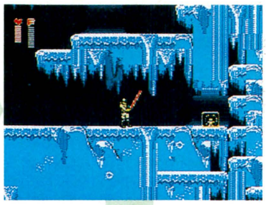
ステージ1 惑星ホスの氷の洞窟

ハン・ソロに、隕石の調査を依頼されたルークは、その隕石が帝国軍の偵察ロボットであることを知る。そこでルークは、帝国軍の偵察ロボットを倒すため、氷の洞窟の探索を開始する。洞窟のフォースアイテムは、必ず捜しだそう。


➡トーントーンに乗って出発だ。気を引き締めろ。

ワンパス登場!!




➡フォースアイテムを見つけるのは難しいぞ。

ハン・ソロいわく



➡隕石を調べに行くのがルークの使命だ。

ライトセーバーだ


➡探索してたら、ライトセーバーが見つかった。

水に落ちると死ぬ



帝国軍の偵察ロボ


➡こいつは、ジャンプ強化のフォースを使って倒すのがベスト。

ステージ2 惑星ホスの雪原

帝国軍が反乱軍の基地を見つけ、攻撃をしかけてきた。スノースピーダーを操縦し、帝国軍のスノーウォーカーをバッタバッタと倒していこう。もしスノースピーダーが壊れてしまったときは、ちょっとツラいがルークのみでも倒せる。



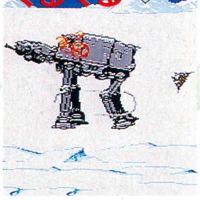
スノーウォーカーの倒しかた

スノースピーダーの場合

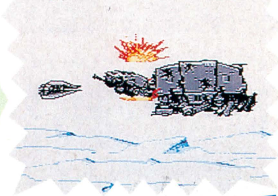
ロープ発射!!


➡セレクトボタンでロープ発射だ。足元をねらえ。

ぐるぐる


➡ほーら、ロープが足にからまるのだ。映画みたいだ。

ドカーン!!



ルークのみの場合

とびつけ!!


➡スノーウォーカーの真ん中あたりでジャンプだ。

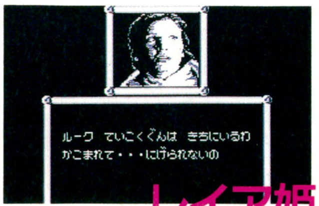
のぼって……


➡スノーウォーカーの腹に、爆弾をしかけにいくのだ。


やったね

ステージ3 エコー基地からの脱出

帝国軍の兵士が基地になだれ込んできた。一刻も早く脱出しなければならない。しかし、新たな敵スカウトウォーカーがルークの行く手を阻む。だが、乗っている敵兵士を倒せば、スカウトウォーカーを乗っ取ることができるぞ。



レイア姫

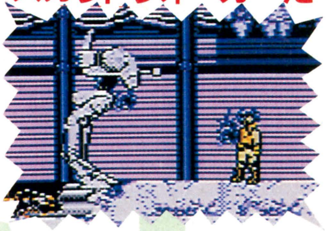
R2-D2です

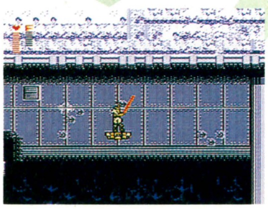

➡R2-D2が、レイア姫のメッセージを写すぞ。

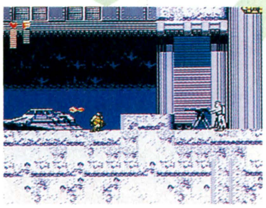
はげしい攻撃だ

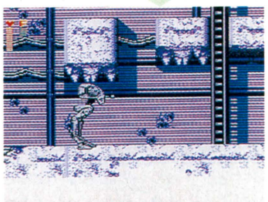


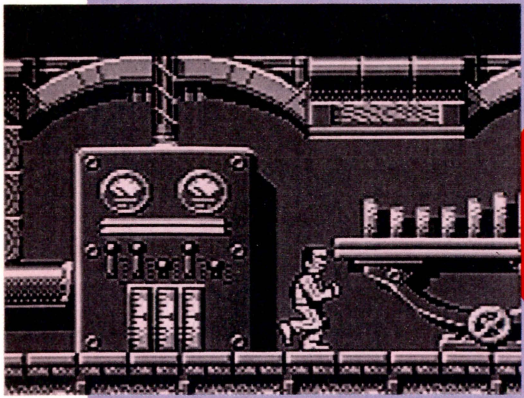
スカウトウォーカーだ




➡基地内は、やたらに広い。残らず探索しろ。


➡帝国軍の激しい攻撃をかわしながら出口を捜せ。


➡敵の兵士を倒せば、このとおり乗っ取れるのだ。



ONE POINT

ゲームボーイとは思えないほどの美しいグラフィックを誇る、アクションゲームなのだ。

人造人間たちの愛

ドクターフランケン

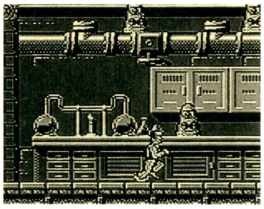
ゲームボーイ	アクション	カートリッジ
	ケムコ　11月発売予定　3900円	1メガ

ゲームボーイというハードを使用していながら、他機種にも負けないほどのグラフィックを誇るこのゲーム。内容はサイドビューのアクションゲームだが、ホラー映画的なグラフィックや演出は他に類を見ない。

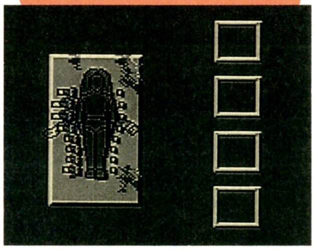
ゲームの目的は、フランケンボーン博士が造り出した人造人間であるフランケンが、失敗作の人造人間たちに連れ去られた恋人のビッチーを助け出すこと。ビッチーはバラバラの破片となって、広大な城のあちこちに散らばっている。マップを作りながら地道にプレーしよう。

ビッチーを助け出せ！

フランケンの目的は、城のなかにバラバラにされて隠されている、恋人のビッチーの破片を集めること。すべての破片を集めたとき、ビッチーは蘇るというわけだ。

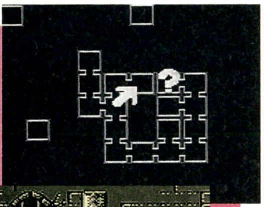

⬅ビッチーの破片を集めるため、フランケンは走る。

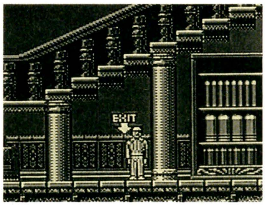
何てこったい！


⬆粉々になってしまったビッチーの破片を、ひとつひとつ集めていくのだ。

広大な城のなかを冒険だ

城のなかにはたくさんの部屋があり、部屋から部屋への移動はドアや階段を通じて行なう。なかにはカギのかかっている場所などもあり、行動範囲は限定されている。


⬅このフロアのマップ。広い城だなぁ。



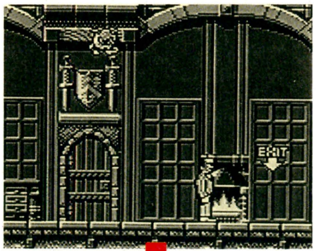
⬅こんな表示があるところは、奥に進めるのだ。

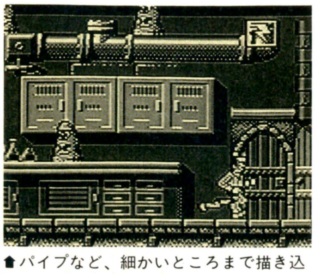

⬅階段を上ぼり、上のフロアへと移動だ。

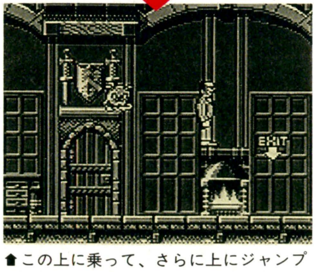
ハイセンスなグラフィック

このゲームのウリは、なんといってもグラフィック。とても細かく描き込まれた美しいグラフィックは、ゲームボーイの小さい画面で見るにはもったいないほど。しかも、ただグラフィックが細かいだけでなく、アタリ判定も細かくなっているのだ。

⬇暖炉があるけど、乗れるのかなぁ？



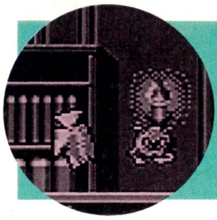

⬆パイプなど、細かいところまで描き込まれたグラフィック。目をこらして見よ。

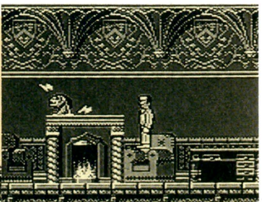


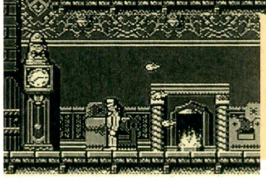
⬆この上に乗って、さらに上にジャンプすることが可能なのだ。

個性的な敵キャラクター

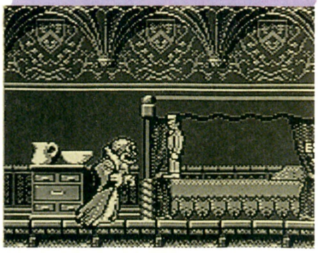
フランケンボーン博士が造り出した失敗作たちは、フランケンに容赦なく襲いかかってくる。こちらの攻撃方法は電撃を発射するだけだが、倒すことのできない敵もいるので注意しよう。


⬅空中をフワフワと浮遊してくる敵。電撃を当てるのが難しいので、ヤケになって強硬突破するのは危険だ。


⬅電撃で、敵を倒すことができるのだ。


⬅暖炉のなかからは、火の粉が飛んでくる。

死神もいるでよ


⬆電撃で倒すことのできない敵。ベッドの上に乗って、ジャンプでかわせ！


バトルサッカー
フィールドの覇者
BATTLE SOCCER
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
ヒーロー、キック・オフ!!
無法のグラウンドを駆け抜けろ!!
スーパーヒーローたちがサッカー・フィールドに大集合。
ところがこのゲームもただもんじゃない。
正々堂々、何だそれ!?オレたちにルールはいらないぜ!
何でもありのバトルサッカー、キック・オフ!!
とことん戦え、熱きストライカー!
8チーム、総勢40人のヒーローが数々のフィールドでサッカーに初挑戦!
ゲームは通常のルールに従い進行。プレイは反則なしだ!
必殺シュート炸裂!レベルアップに従って、使える技もレベルアップする!
2P対戦では、自分で成長させてつくったカスタムチーム同志の対決も!
相手を叩きつぶすのみのリアルバトルモードも搭載だ!
8M+64K SRAM バッテリーバックアップ
平成4年12月発売予定 予価9,500円(税別)
●表示価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
スーパーファミコン®・ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。


このキレ味！
アクションゲームの真髄を見た!!
ファミリーコンピュータ™
FAMICOM FAMILY
あいつがまたもや復活しようとしている…。
相対するは、ご存じヒーロー精鋭三人衆。
ウルトラマンタロウ、仮面ライダーRX、ν ガンダムが、
ビッグなフォルムと多彩な攻撃パターンで立ち上がった！
鮮烈なキック、華麗なるチョップ、
そしてビームサーベルのひと振りが冴え渡る！
流れるようなアクションと痛快なまでの技のキレ味！
これが待っていたアクションゲームだ。
3M+64K S-RAM
パスワードコンティニュー付き
12月発売予定
予価7,300円(税別)
ヴレイトバトルサイバー
©石森プロ・毎日放送・東映
©円谷プロ
©創通エージェンシー・サンライズ
©東宝・東宝映画
©BANPRESTO 1992(仮面ライダー倶楽部を使用しています。)
バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ!
バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祝祭日を除く)
株式会社バンプレスト BANPRESTO
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

トンキンハウス、秋のラインナップ

其の 一



ハード機能をフル活用し,実際のバレーボールを忠実に再現,迫力と
スピード感に満ちた攻撃や,複雑なフォーメーション・プレイも
簡単な操作で自由自在のリアル・スポーツゲーム!!

スーパーテニスに続く
トンキンハウス・
スポーツ
シリーズ
第2弾

スーパーファミコン 初のバレーボールゲーム

バレーボール Twin ツイン



10月下旬発売予定
予価8900円(税別)
スーパーファミコン・カセット

1

クオータービュー画面によるリアルなプレイ感

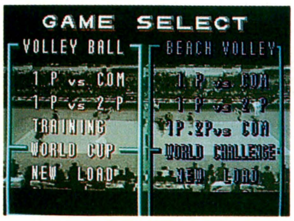
クオータービュー（上方約45度からの見下ろし）画面だから，両チーム選手の配置・動き，ボールのコースなど，ゲーム全体の流れを見ながら，まるで実際のバレーボールをＴＶ番組で見ているような感覚でゲームを楽しめます。

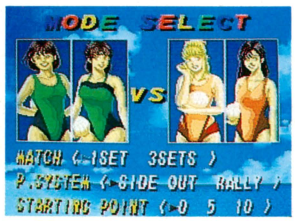


2

「6人制・男子」「2人制・女子」の2モード。バレーがツインで楽しめる

男子選手のハードな6人制バレー（出場世界8ヶ国チーム）と，楽しさいっぱいの女子選手による2人制ビーチバレー（出場8チーム）の2つのモードによって，バレーボールの全てが満喫できます。





3

スーパーファミコンの機能をフル活用した抜群の操作性

アンダー・フローター・ジャンピング・ドライブの4種類のサーブ，オープン攻撃に時間差攻撃，クイック，ツーアタックにバックアタック。2枚・3枚ブロックも思うまま。コントローラー全てのボタンを使用した操作は，ボタンを同時に押すことがないのでとってもカンタン。

4

楽しみ方いろいろ，全8ゲームモード

6人制（男子）	2人制（女子）
●1P vs COM	●1P vs COM
●1P vs 2P	●1P vs 2P
●トレーニング	●1P+2P vs COM
●ワールドカップ	●ワールドチャレンジ
※世界8ヶ国総あたり戦	※世界4大大会のトーナメント戦

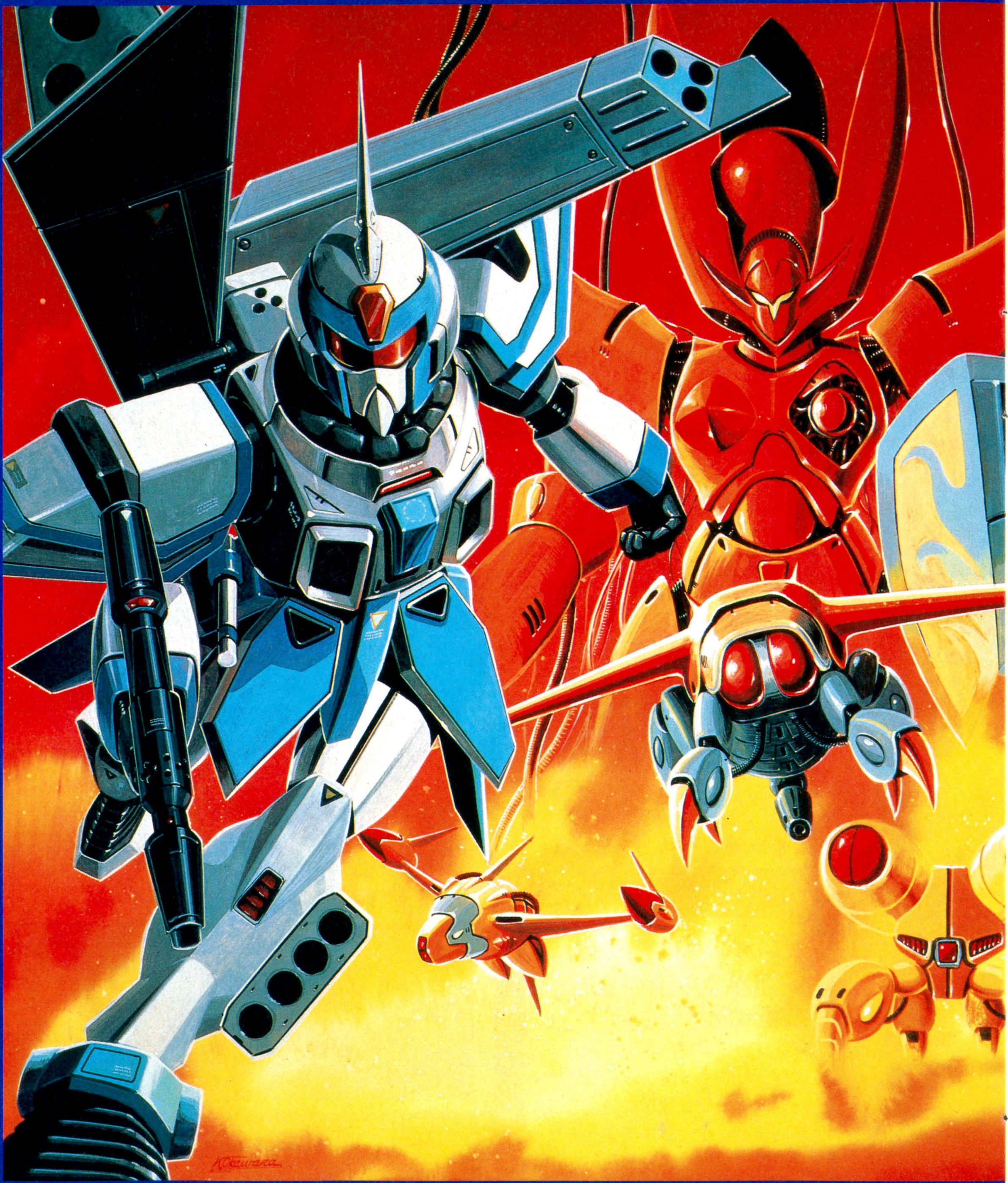
スーパーファミコン初がキーワード！

トンキンハウス
TOKYO SHOSEKI CO., LTD.
〒113 東京都文京区本駒込6-14-9

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

トンキンハウス、秋のラインナップ

其の二



AD2352年、プラネット級宇宙戦艦「ソードフィッシュ」は、宇宙海賊との戦闘中「ジャンプ」(ワープ) ミスにより、地球より遠く離れた未知の宇宙空間に放り出されてしまった。ジャンプに必要な「ジャンプ・ジェネレータ」は修理不能。生き残った乗組員のうち戦闘要員はわずか6名。この絶望的状況のなかで驚異に満ちた冒険の旅が始まった。5台の戦闘作戦用強化スーツ『バトル・モジュール』を駆使し、地球へ生還せよ！



スーパーファミコン初のハードSF・RPG

サイバーナイト

CYBER KNIGHT

11月上旬発売予定
価格未定
スーパーファミコン・カセット

RPGの新しい世界と感動が今,ここに!

1 ゲーム界のトップが集結したゲームデザイン

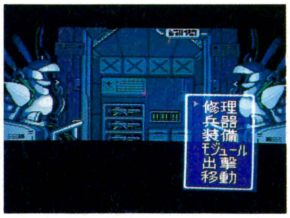
●ゲームデザイン:グループSNE
監修:安田 均/シナリオ:山本 弘/
ゲームシステム:水野 良

●キャラクターデザイン:大河原邦男

2 SF理論に基づく,科学的に設定したゲームシステムとストーリー

たとえば従来のファンタジーRPGでは,敵モンスターがなぜかお金を持っていて,その金でアイテムなどを買いますが,『サイバーナイト』では,敵の残骸を分析することによって,手に入れた進んだ技術によって,武器の性能を向上させたり,全く新しい超兵器を開発したりします。





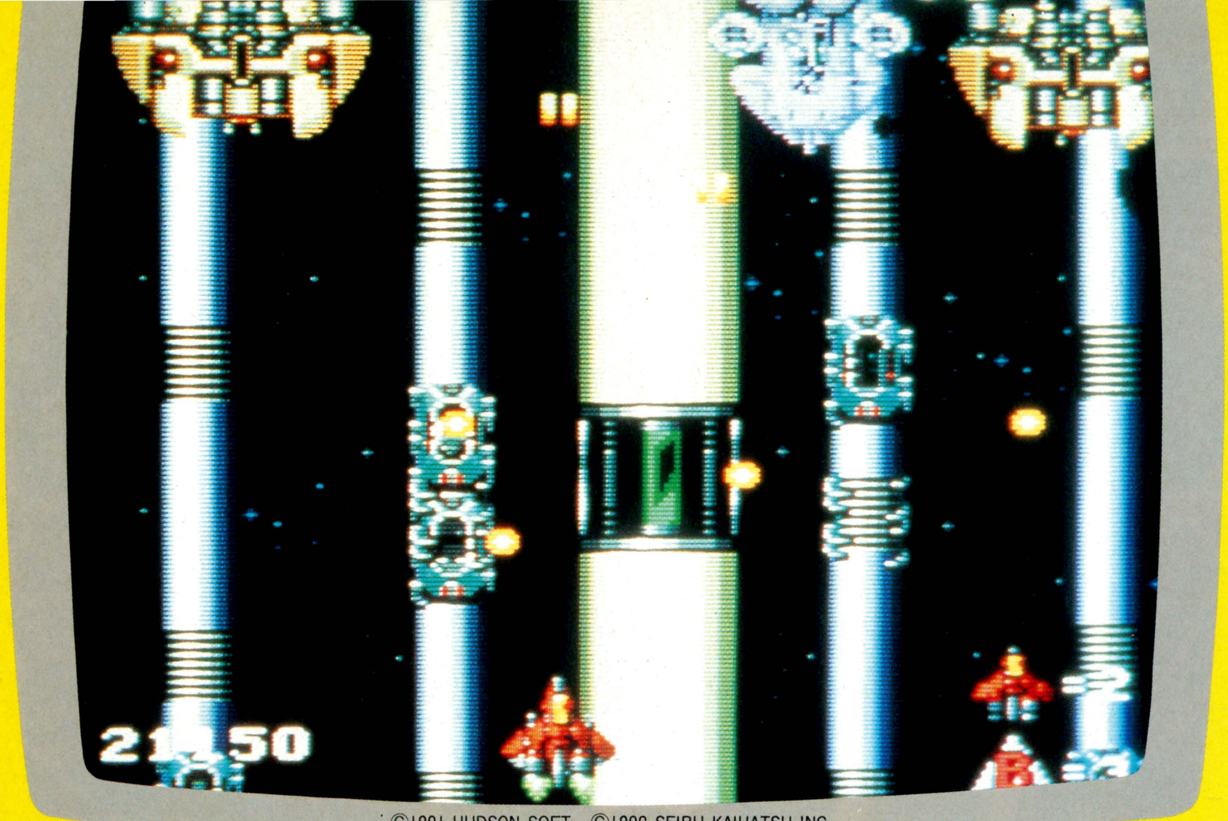
3 『バトル・モジュール』による戦闘システムがゲーム世界を盛り上げる

6×6マスに区切られた「タクティカルボード」上で行われる,シミュレーションゲーム的戦闘システム。SF理論によってデザインされた,5台の『バトル・モジュール』と豊富な兵器群がハードSF・RPGの世界を盛り上げます。



スーパーファミコン初がキーワード!

トンキンハウス
TOKYO SHOSEKI CO., LTD.
〒113 東京都文京区本駒込6-14-9



ⓒ1991 HUDSON SOFT ⓒ1990 SEIBU KAIHATSU INC.

GAME CREATOR

究極の目標は、自作ゲームのとりこになること。

自称「ファミコンの達人」の皆さんへ。その才能を自室のテレビモニターの中に埋もれさせてしまうのは勿体ない。宝の持ち腐れである。ゲームクリエイターへの道をおすすめする。攻略する立場から、創作する立場へ。果たしてあなたは、ファミコン界の伝説の人になれるか…………業界は独創的な「天才クリエイター」の出現を待望している。

TCA／OCA

▶ゲームクリエーターコース
▶アミューズメントマシンコース ▶コンピュータ映像コース
▶コンピュータアニメーションコース

●大手ゲームメーカーの協力を受けて、現役プロがコンピュータゲーム開発のノウハウを徹底指導。……………………………………
●独自の3年制で、単にコンピュータがわかるだけでなく、業界が求める豊かな感性と人間性をもつゲームクリエーターを養成。…………………………
●卒業年度の春に「業界研修」を実施。プロの厳しい現場を体験し、様々な業務内容を把握。プロとしての実践力を修得。………………………………



TCA 学校法人
東京コミュニケーションアート専門学校
〒134 東京都江戸川区西葛西6-29-9 Phone:03-3688-6501

OCA 学校法人
大阪コミュニケーションアート専門学校
〒550 大阪市西区新町1-18-22 Phone:06-536-7181

入学資格：TCAとOCAは、それぞれ東京都、大阪府から認可を受けた専門学校です。高校を卒業した18才以上の方(男女)が対象となります。

入試対策説明会

高3のキミたちのために!!
午後1時より

東京コミュニケーションアート専門学校
9月15日㊗ 23日㊗

大阪コミュニケーションアート専門学校
9月13日(日) 20日(日) 27日(日)

■お友達と一緒に参加しませんか？
＊自宅から学校までの交通費が1,000円（往復）以上かかる人にはその片道分を負担します。
■ご父兄の見学も歓迎します。
＊ご父兄のための説明会も行います。
■お申込はお電話で！


■白石さんに自社企画のことがばれちゃった!!
あ……
こんにち……
なーにが
自社企画だ
じょーだんじゃ
ないっつーの!
おはよう
ございまーす!!
ブツブツ
わ……
???
あそびじゃないの
作:宮岡　寛
画:岡崎つぐお

●前号まで●天野社長のかけ声で始まったアマゾン・プロダクツの自社企画。しかし、社員たちが提出してきた企画書は、既存のゲームの焼き直しばかりだった。期待していた社長は拍子抜けしてしまう……。そんなところに城東の白石がやってきて、いままで隠していた自社企画のことがバレてしまった。アマゾン・プロダクツの自社企画の運命は風前の灯に!?







●茶畑雄作●アマゾン・プロダクツのアルバイト。ゲームづくりに賭ける情熱は人一倍ある若者だ！



●鮫島礼二●財満コンツェルン会長の懐刀。キレ者なのだが、ゲームについてはまったくの素人だ。



●天野存美●アマゾン・プロダクツの社長。アルバイトの茶畑の憧れのマドンナなのだ。ハッキリ言って美人です。



●大河内桃子●アマゾン・プロダクツの社員。ちょっとぬけてる女の子。茶畑にほのかな思いを寄せている……。



●水見龍一●画家の父親と科学者の母親を持つ、ゲーム業界の異端児。最近、桃子との間柄が急接近している!?



●ゲーセンの源●新宿のゲームセンターに出没する謎の人物。茶畑や水見の良きアドバイザーになっている。



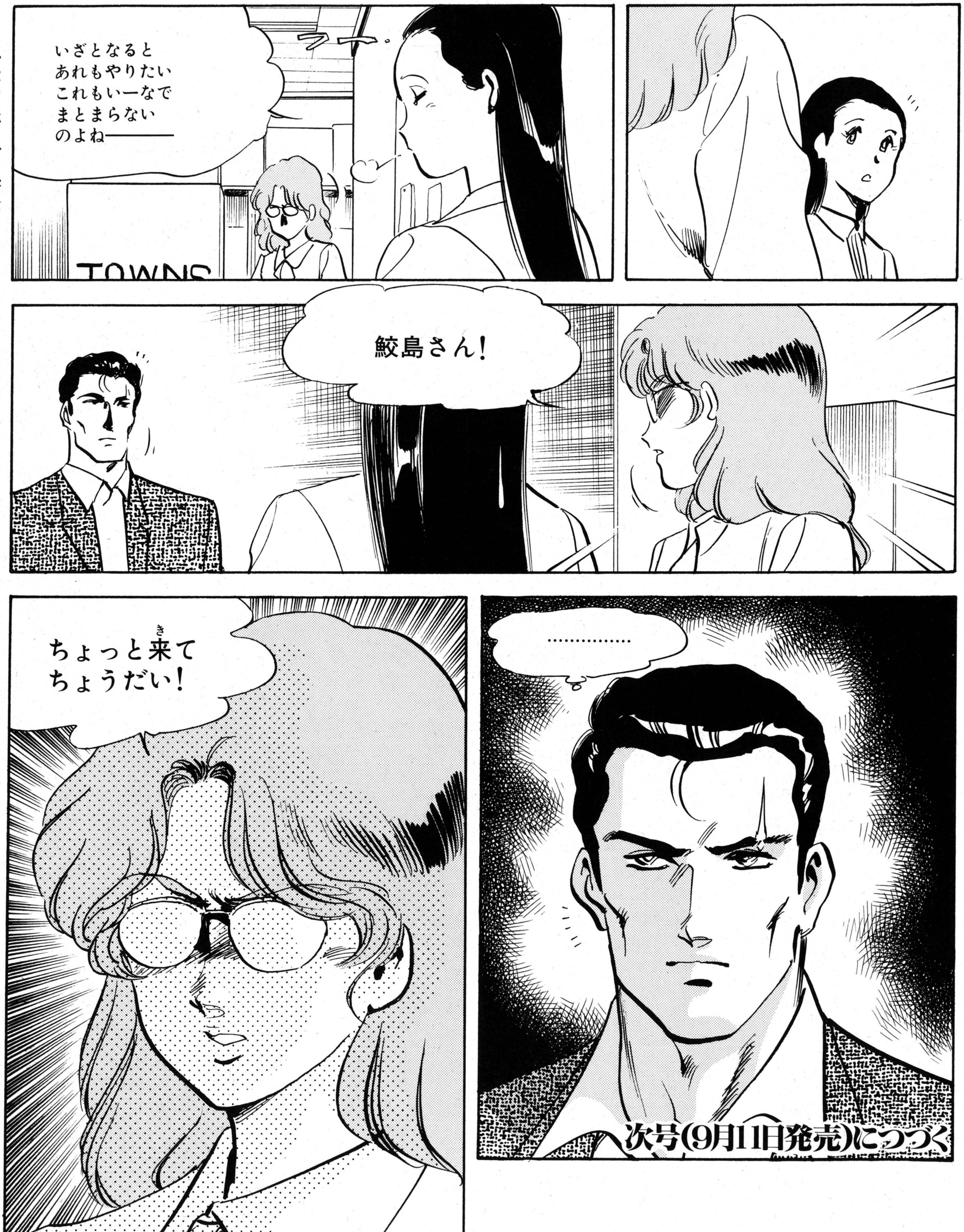

……
ゴツゴツ
まあ 座れや！
——しかし まあ
ヘタな字じゃのう！
すみません……
——で…どうして
ＲＰＧを選んだん
じゃ？
企画書ちゅうのは
人に読ますもんじゃ！
字がヘタならヘタなりに
もちっとていねいに
書かにゃ！
はあ……


……好きだから
は！単純な理由じゃな！
いろいろ考えたんですけど——
ゲーム機でやるゲームはゲーセンでやるゲームとはちがうんです！
ほう？
ゲーム機でやるゲームは自分で買うわけだから自分のものなんですよ！
つまり自分だけのものだから自分のですね——その……
パーソナルなものということじゃな！
はい！
同じゲームでもぼくの買ったカセットと他の人の買ったカセットとではちがうカセットになるべきだと思ったんです！
自分のレベルや手に入れたアイテムをバックアップメモリーに残せるってことはつまりプレーした人の数だけちがうROMカセットがこの世にあるってことですよね！
………
映画やビデオ音楽のCDはこの世に何本あったってそれを誰が買ったって同じ物は同じ物です！



単純バカかと
思うとったが——
いやどうして
どうして…！
は？
——驚いたのう！
あ おはよう
ございます
おはようございます！
鮫島さん
もうできました？
企画書……
——まだです
………

■社長の怒りが爆発する!! 宮岡・岡崎先生へのおたよりを あて先 編集部 あそびじゃないの係まで





■あやめも形から入ってますが…


あなたたちが
歌の上達を
もくろんでるのは
わかってるのよ
自分たちだけ
うまくなろう
なんて
卑劣だとは
思いませんの？
だったら
おまえも
来い!!
ふっ
あいにくわたくし
カラオケハウス
なんて
さもしいところには
行きませんの
ビンボくさくって
この女
いつも
いつも
ご主人様
宴会部
主任!!
ははっ
この方たちの
歌唱力は
どう？
100点満点中
40点!!
お嬢様の
敵では
ありません
ああっ
このおじさまが
スパイだった
なんて
信じてたのに
さっき会った
ばっかり
だろ
ホホホホホ
たったの40点!?
じい
わたくしの歌の
採点は!?
ハイテク
カラオケマシーン
採点開始!!
採点開始!!
ピピッ
100点満点中200万点!



■ひとり残されたオヤジが哀れ…

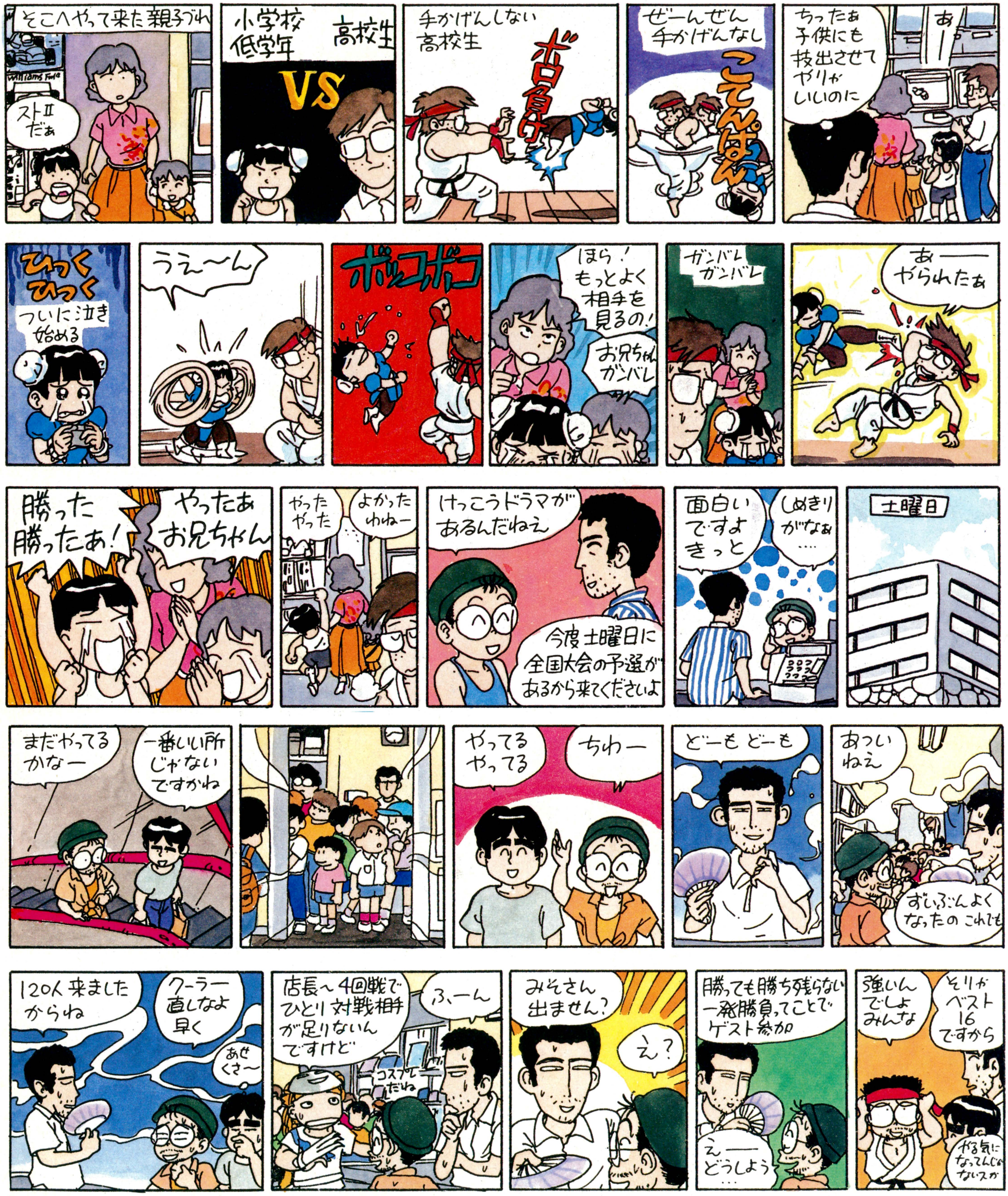
こやま基夫先生へのお便りは⬇編集部アバタモ☆エクボ係まで

次号にコンテニュー

■アシスタントに条件を出す、リュウ・みそ先生……。




大キックッ
起きあがり はど――…
さまあそるし
けんけんけん
くそー くそー くそー
このところ急に強くなりやがって
オイはいろんな人とやってますもん
寺尾に負けないよーにこっちもゲーセンで特訓するのだ
タトロ書店
寺尾にないもの それは 金
財力にものを言わせてゲーセン小僧の技をぬすんでしまうのだぁ！
GAME
ピッチリ
割り込むスキがない…
STREET FIGHTER II
おまけに
ガキは体温が高い
アセでペタペタするー
さわるなクソガキ
それに『ストIIダッシュ』だからみんなバルログを使ってて参考にならないのだ
くそー
のぞくガキ
だからって脱衣麻雀やるこたないんだけどさ
HOBBY SHOP BigFlag
吉祥寺のおもちゃ屋
ちわー
あ どーも
どーすか ストIIは
ショーバイになんないねー
一日中これ
はー
ただでプレイできるので たまり場と化してる
変わった子供もいるでしょ
いるいる
ひとりでやってる高校生



そこへやって来た親子づれ
ストII だぁ
小学校 低学年
VS
高校生
手かげんしない 高校生
ボコ ゞ
ぜーんぜん 手かげんなし
こてんぱん
ちったぁ 子供にも 技出させて やりゃ いいのに
あー
ひっく ひっく
ついに泣き 始める
うえ〜ん
ボッコボコ
ほら！ もっとよく 相手を 見るの！
お兄ちゃん ガンバレ
ガンバレ ガンバレ
あ―― やられたぁ
勝った 勝ったあ！
やったぁ お兄ちゃん
やった やった
よかった ねー
けっこうドラマが あるんだねえ
今度土曜日に 全国大会の予選が あるから来てくださいよ
面白い ですよ きっと
しめきり がなぁ ....
土曜日
まだやってる かなー
一番いい所 じゃない ですかね
やってる やってる
ちわー
どーも どーも
あつい ねえ
ずいぶんよく なったの これでも
120人来ました からね
クーラー 直しなよ 早く
あせ くさ〜
店長〜 4回戦で ひとり対戦相手 が足りないん ですけど
ふーん
コスプレ だね
みそさん 出ません？
え？
勝っても勝ち残らない 一発勝負ってことで ゲスト参加
え―― どうしよう ...
強いんで しょ みんな
そりゃ ベスト 16 ですから
やる気に なってんじゃ ないスか



■筆者取材旅行のため、次号はお休みです。10月2日号(9月18日発売)であいましょう。

近視が治らないなんて、
誰が決めたのでしょう？
近視は決して遺伝なんかではないのです。
あなたの視力は今、いくつ？
0.01の方でも、1.0に回復可能です。
視力回復の本場アメリカで
65万人の眼を救い、
日本でもすでに23万人が
効果を体験ずみです。
朝晩20分、４週間で
あなたの眼に回復を!!



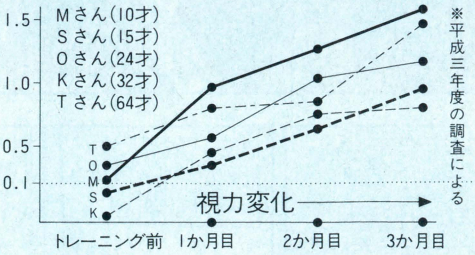
視力



©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATEDアメリカ視力回復協会編

●5人の会員のトレーニング結果…

下の表は、５人の会員のトレーニング結果です。10代の方から60代の方までの、トレーニング前と、2～3か月後までの結果ですが、回復率は顕著です。

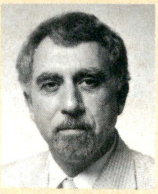


とじ込みハガキを今すぐ、ポストへ！ **案内書無料急送！**

当協会はしつこい勧誘やセールスで、ご迷惑をおかけすることは一切ございません。

お急ぎの方はお電話で **東京03(3318)6111**

「私たちがこのトレーニングを開発しました」



ユージン・クォーリー博士

★ユージン・クォーリー博士 カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。

★リチャード会長 視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響をあたえ続けている。



回復™

トレーニング講座

近視、乱視、遠視、老眼、あなたの眼の悩みは解消!!

毎日山のように寄せられるお便りの中から特に厳選した感謝の声です。

—— 原文のまま ——

性格も以前より明るくなりました!



兵庫県
浅井若菜(6才)

今年小学校に入学し、視力のことも気にかけていましたが、このトレーニングを続けて2か月で右0.1左0.8だったものが右0.8左1.2に上がり、メガネをかけなくてもよくなりました。食事もバランスよく取れるよう心がけ、普段の生活の中でもポンピングを中心としたトレーニングをできるだけ取り入れるようにさせました。最近では学校も楽しく過ごせるようになり以前より明るくなったようです。(母より)

ワズラワシサから解放された!



奈良県
田中清文(18才)

視力が左右とも0.1以下だったのですが、トレーニングを始めてから1か月で回復のきざしで一瞬、物がはっきり見えるフラッシュ現象が起こり、左0.8右1.0まで上がりました。食事にも気を付け、脂肪分をできるだけ取らないように心掛けました。学校の勉強もよくわかるようになり理解力もつきました。今ではメガネもぜんぜん使っていません。あのワズラワシサから解放されたと思うとうれしくてなりません。

乱視も矯正されました。



盛岡市
加藤敦志(33才)

1日1回という時もありますが、ふだんは毎日朝晩トレーニングをしています。始めて1か月でフラッシュ現象が起こるようになり、テレビがぼやけずにはっきり色あざやかに見えるようになりました。両眼共0.1でしたが、現在の視力は0.8でメガネをかけなくとも、全然平気です。パッチング、バランシングを多めにやったのが有効で乱視も矯正されたようです。

一週間に1ポイントずつアップ!



立川市
玉田博巳(40才)

細かいものを扱う仕事をしておりますので、以前から眼が疲れやすく困っておりました。最近になって視力がどんどん落ちこみ、メガネを購入することも考えましたが、思い切って貴講座を受講。もともと乱視もまじり、視力も0.2くらいでしたが、だんだん眼の疲れがやわらいできました。訓練を始めてわずか2か月ですが、1週間に1ポイントぐらいずつ上がり、今は1.0にまで回復しました。

若い時からの近視が回復!



千葉県
本田由利子(55才)

左0.4右0.3の視力でした。25才の時「メガネをかけないとますます目が悪くなる」と医師に言われ運転のためにもメガネをかけたのですが、私には合わなくてなるべくはずすようにしていました。現在はまったく使用していません。このプログラムを始めたところ1ポイントずつ視力があがり、現在では左0.8右1.0の視力を取り戻しました。乱視も混じっておりましたが、それも大丈夫です。

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

TOMY VIDEO GAME

©NTV

アメリカ横断 ウルトラクイズ



大人気のウルトラクイズが、スーパーファミコンになった。

スーパーファミコン版
キミの挑戦を待つ全く新しい3000問!!

アメリカ横断 ウルトラクイズ

8,700円(税別・予価)
12月発売予定

ゲームドームからはじまるおなじみ○×クイズから、もう本物ソックリのノリ。画面の拡大縮小、回転からフェードイン、フェードアウトも自由自在。ビジュアルもアクションもリアルだけど、クイズは、スーパーウルトラ難問珍問の連発。

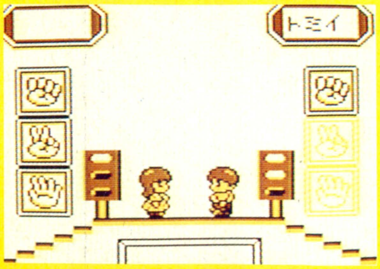


ゲームボーイ版
世紀の決戦!PART3は、「チャンピオン大会」だ。

アメリカ横断 ウルトラクイズ3
—チャンピオン大会—

3,980円(税込)
11月発売予定

テレビのウルトラクイズファンの必需品となったソフトもいよいよパート3。今回は、ファン待望の歴代チャンプへの挑戦を実現したぞ。IQ測定や、マニアックなクイズも用意して、キミの挑戦を待っているぞ。



SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
Nintendo GAME BOY



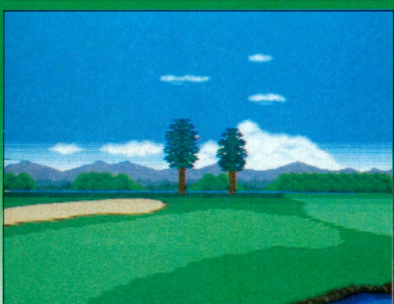
夢中にイマジネーション。
スーパーファミコンで、ウォーリーといっしょに、
絵本の国を冒険しよう。
WHERE'S WALLY?
ウォーリーをさがせ!
絵本の国の大冒険
9,500円(税別・予価) 12月発売予定
石器時代のページ、古代エジプトのページ、中世のページ、バイキングのページ、十字軍のページなど、絵本そのままの世界を、ウォーリーといっしょに冒険の旅ができるのです。スーパーファミコンだから、絵のタッチもとってもきれいでリアル。ウォーリーの恋人ウエンダのために、親衛隊といっしょに誕生日のプレゼントをさがしに、絵本の国へタイムスリップしよう。
WHERE'S WALLY?
©Martin Handford. 1992
ウォーリーを
さがせ!
絵本の国の大冒険
DEMO
TEST
きみの かつやくを
100にんの なかまが
まってるぞ!
《おしまい》
たのしい遊びのクリエイター
TOMY®
株式会社トミー
本社 〒124東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03(3693)1031(大代表)
トミーのおもちゃは、
おもちゃ券で買えます
◀このマークのお店でお求めください!

TV生中継の興奮に近づいた!!

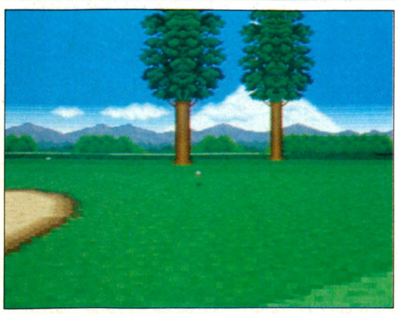












3D処理のスーパースクロールにより、ゴルフのイメージを完全に再現

スーパーファミコンならではの回転・拡大・縮小モードをスクロールに応用したこのゲームは、ティーグラウンドからグリーンまでを、一枚の「マップ」で表現した、例えば６番、池越えのショート・ホールを左の連続写真で見ると、その魅力がよく分かる。スクリーンの視点は、ＴＶカメラのようにボールを後ろから追いかける。近づく樹木は徐々に拡大し、画面下を池が走る。その爽快感は、まさに「これぞゴルフ」の迫力だ。

RPGの要素を取入れレベル・アップの楽しみがある、初めてのゴルフ

使用するクラブの選択により、プレイヤーのレベルは、ビギナーからセミ・プロまでの４つに分けられる。もちろん、いきなりセミ・プロ用のクラブを選ぶ事は可能だが、そんなキミは散々な目にあうだろう。確かにスイート・スポットにあたった時の飛距離は抜群。しかし、スイングのパワーと正確度を決めるゲージの動きが早く、空振りの連続になる事は間違いない。そんなキミと18ホール回った芹沢プロは、「今のキミの実力では、セミ・プロ用のクラブは難しすぎる、だから『ビギナー』にレベル・ダウン！　ハンデは36」と厳しい宣告を下す事だろう。

その反対に、飛距離は短かいけれど、スイング・ゲージの動きがゆっくりで、ハンデも36の「ビギナー」からスタートすれば、手堅くスコアをまとめる事が出来る。すると芹沢プロが「キミは『アベレージ』にワンレベル・アップ」と言ってくれる。18ホール回るごとに、芹沢プロがキミの実力を判定しハンデを決めてくれるから、シングル・プレイヤーを目指して頑張ろう！



一番右がセミ・プロ用のクラブだ



やったぞ！レベル・アップ！

ラッシャー板前などたけし軍団も試合に参戦、ゴルフ場は笑いの連続？

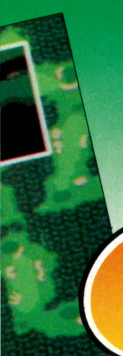
芹沢プロの実兄・芹沢名人や、たけし軍団のラッシャー板前、ガダルカナル・タカがゲームに出演？　軽口をたたきながらのプレイは、今までのゴルフ・ゲームにない楽しみがある。キミは、芹沢プロを加えた四人のうちの一人に扮し、試合が出来る。芹沢プロと一対一で対戦するメイン・ゲームでは、レベルを落とさないために一打も気が抜けないが、たけし軍団とのプレイでは、気楽に試合を楽しもう！



ゴルフ部部長
ガダルカナル・タカ

驚異の3D
スーパーゴルフ!!
ゲームは今、





芹沢信雄の
Birdie Try
バーディートライ

8M+BB　予価 ¥9,600（税別）
1992年12月発売予定

Ⓒ1992 TOHO CO.,LTD.

スーパーファミコンの機能をフルに使って実現した3D処理は、
あたかもゴルフ場にいるような臨場感を生み出した。
芹沢プロにレッスンを受け、たけし軍団と対決出来るモードもあるぞ。



驚異の飛ばし屋
ラッシャー板前



芹沢プロの実の兄
芹沢名人

SUPER Famicom
"スーパーファミコン"は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

東宝株式会社・映像事業部
〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 ☎03(3591)4557(直)



POLYSYS(ポリシス)とは、ポリゴンサーフェス、ワイヤーフレーム、そしてグラフィックパターンをも同一次元で統合したソフトウェアによる3Dプロセッサーです。

株式会社　ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
3Dゴルフに関するお問い合わせは、052-773-7757まで。
T&Eソフト情報052-776-8500(テレフォンサービス)

スーパーファミコン' は任天堂の商標です。

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

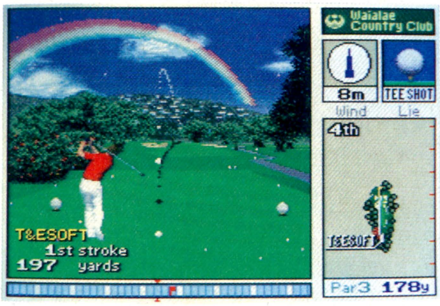
waialae country club
LICENSED BY
WAIALAE COUNTRY CLUB

海外名門コース第3弾。ハワイアン・オープンの開催地、
ワイアラエ・カントリー・クラブを完全シミュレート

NEW 3D GOLF SIMULATION

ワイアラエの奇蹟™

ワイアラエのきせき



突然のシャワーの後に虹が現われる。

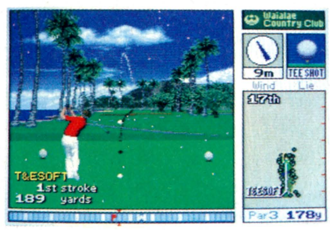
9月18日発売

ハワイ特有の局地的雨、シャワーが降るとショットがライに食われたり、グリーンが重くなったり。でもその後には美しい虹が現われます。



ダイヤモンドヘッドにむけて豪快なドライバーショット。

美しい景観の中でのプレイは、リゾートコースならではの醍醐味があります。



- 3D解像度アップでさらに鮮明になった画像。
- リプレイ機能で感動のミラクルショットを再現。
- 勝負をいっそう盛り上げるスキンズマッチゲーム。
- ハワイアン・ムードいっぱいのBGMがゲームをドラマチックに演出。
- 全プレイヤーのボールを表示。ドラコンやニアピンも楽しめます。

標準価格¥9,800
(税別)



好評発売中

標準価格¥9,800
(税別)

PEBBLE BEACH GOLF LINKS™
LICENSED BY Pebble Beach Company

海外名門コース第2弾

NEW 3D GOLF SIMULATION

ペブルビーチの波濤™

ペブルビーチのはとう

'92年全米オープン開催地
ペブルビーチ・ゴルフリンクスを完全シミュレート。

究極の機能を搭載、プレイも、画像も、よりリアルに

アメリカ大陸、太平洋の海岸線に沿ってレイアウトされた美しい景観のペブルビーチ・ゴルフリンクス。全米オープンやペブルビーチ・ナショナル・プロアマ舞台としても有名な、この世界屈指の名門コースをリアルに再現しました。



©TONY ROBERTS


特集
エッチとゲーム
どっちが好きですか？



エッチが危ない!!

大人が隠そうとするモノ(禁断の果実)を覗き見るのは楽しい。しかしさまざまな規制によってボクたちからその楽しみが奪われようとしている。代表的な3つのジャンルに絞って現在のエッチ規制の実態を紹介するぞーっ!!

ケース1 ダイヤルQ2の場合

ダイヤルQ2のツーショット番組が、今年の7月9日をもって禁止された。というより、相手が出る番組(占いなども含む)が、すべて禁止になったのだ。一部にはまだ営業を続けている番組もあるが、それもNTTとの契約切れを待って解約される予定だ。ツーショット番組とはその回線に電話してきた見知らぬ男性と見知らぬ女性とをコンピューターがつなぎ合わせ、おしゃべりを楽しんでもらおうというもの。まぁ、男性の場合は、そのあとにムフフ♥まで期待するらしい(あくまで仮定)けれどね。それが、使いかた次第で青少年の非行につながるおそれが出てきたことと、ツーショット番組は倫理審査が難しいということの2点を理由に全面的に禁止されたのだ。

「いろいろ社会問題化するような事件が起こりましたからね。ただ成人にとっては、アダルト番組も娯楽のひとつでしょうから難しい問題なのですが……」(NTT 広報)

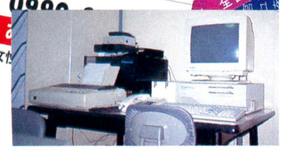
でも、いまだに禁止されてない録音テープを流すアダルト番組とくらべたら、ツーショット番組のエッチ度はたかが知れてるハズ。

「上手く利用すれば友だちだって増えるし、未成年にとってもいいシステムだったって思いますよ。またほとんどの人はそうしていたでしょう。しかし、残念なことに中高生の売春や限度を越えた利用金額だけがクローズアップされてしまった。要は利用者それぞれの自覚だと思いますがね」(事情通)

いっぽうで、規制がおよばない一般回線使用のツーショットなど新手のシステムもぞくぞくと登場しつつある。規制したってイタチごっこ。ならば、いっそボクたちり利用者に任せてほしかったよね。



⬅電話の相手は運次第。利用者は男性が多いので女性のアルバイト(サクラ)が必要になることも。



➡ダイヤルQ2の機械はけっこう小さいのだ。机の上や下に置ける小型のタイプのものがほとんど。



⬆今回の件で未成年がテレホンクラブ(男女とも未成年お断わり)に流れるとの見かたも?

新手のシステム!?

会員制のツーショットや、前払い方式(プリペイド)のツーショットが、最近増えてきている。前払い方式の場合、パスワードなどを入力することにより払った料金分の会話が楽しめるのだ。





Illustrations:Yui Toshiki

ケース 2 マンガの場合

「もしもマンガ家の表現が法律で縛られるなら、わたしたちマンガ家がこの世に存在している意味がなくなります」(さいとうたかお)

「マンガの表現については作者や読者、編集者の見識に一任される問題であって、法律なんかで縛るべきじゃありません」(柴門ふみ)

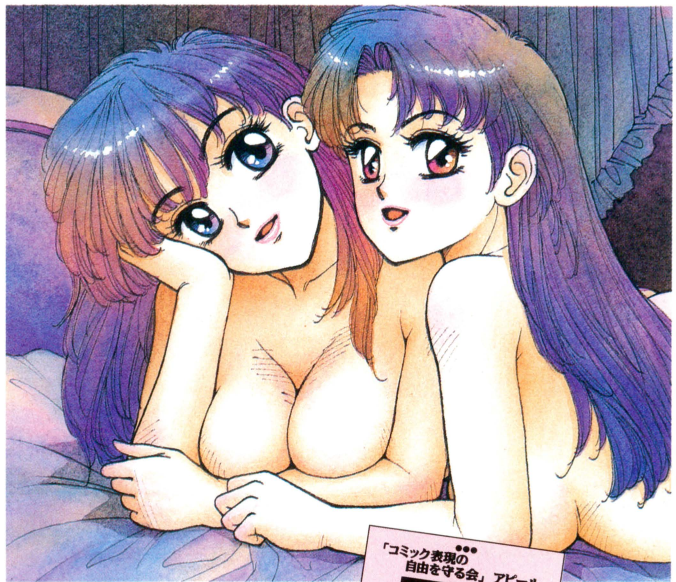
一時よりは収まっているけど、マンガの表現をめぐる、いわゆる有害図書問題は、水面下で静かに進行している。現在のところ有害図書を指定して販売規制するのは長野県を除く47都道府県にある、〝青少年保護育成条例〟のみ。拡大解釈できるようになる中央(国会)での立法化をなんとか阻もうと、ふだんは部数争いを繰り広げてる出版社が集まって、いくどとなく話し合いを持ってるほどなのだ。

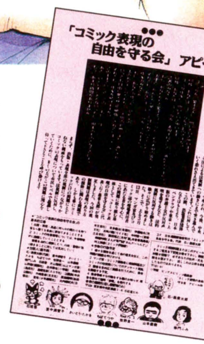


⬆表紙に〝成人向け〟と表示した単行本も複数の出版社からリリースされている。

「条例を厳密に適用するとしたらすべてのマンガが抵触しますよ。といいますのも、条例が規定する青少年とは小学校１年生から18歳なんです。つまり小学校１年生に刺激的だったらもうアウト(笑)。ただし、われわれも反省すべきは反省して、ある程度は自主規制をしなければなりません。マンガは安いですし、小さな子供も簡単に買えますから。これからはいかに直接的な表現を避けつつ、読者を引き付けられるか、知的な戦いになりますね」(小学館 白井勝也氏)

遊人の『エンジェル』、桂正和の『電影少女』など有害指定マンガは多い。マンガが好きなボクたちのためにも、頑張ってほしいよね。





⬆マンガ家や出版社、小売店、マンガ評論家などが様々な形でこの問題へと取り組んでいる。みんな、マンガが好きで好きでしかたがない人たちなのだっ!!

ケース 3 ゲームの場合

パソコンゲームソフトが警察に摘発されたのが昨年12月。そして今年７月にはべつのソフトが有害書類指定(宮崎県)されてしまったのだっ!! 条例で有害書類に指定されたのは、ガイナックスの『電脳学園シナリオⅠ』、ストライカーの『学園都市Ｚ』などの３タイトル。

「なんでも、タケル(ブラザー製のソフト自動販売機)で売られていた３本が指定されたということですが、女の子の裸が出ているというだけで、ソフト内容も吟味せずにすべて否定しようという姿勢には納得できかねます。今後、当社は宮崎県に対し異議申し立てをするつもりです」(ガイナックス 広報)



⬆家庭用ゲーム機エッチソフトもすでに16メガ時代。いずれは規制される日が？

うーん、しょせんゲームという認識が一般にあるのかな？ もしそうだとしたら悲しいことだね。

以上の、３つのジャンルに共通しているのは青少年の性的欲求を著しく刺激すると思われるモノはマズいってこと。でも、てことは火山にたとえればマグマみたいなものがボクたちのなかにあるってことになるよね。規制という堅い岩盤に遮られたマグマをいったいどこへ向けろって言うんだろう？





⬅⬆昨年12月の警察の摘発を受けて、業界が自主的にこういう18禁シールを作ったのだ。

⬇摘発を受けたソフト『佐織』のワンシーン。かなりエッチでしょ？ でも、これでまだまだソフトなほうなのだ。





エッチゲームをなぜ作るのか？

エッチはいけません！　そう主張するエッチゲーム禁止運動が盛り上がっていても、やっぱりエッチゲームの制作は続いて止まない。いったいどうして作り手たちはそんなに熱心なのか。何を彼らは考えているのだろうか。

とゆーことで、エッチゲーム界では名高いアリスソフトと、新鋭天津堂の、ふたつのソフトハウスを訪れてみたのだ。ともに大阪にあるメーカーを選んだのは、全国ではじめてノーパン喫茶が開業したという土地柄を考えてのこと。エッチにかける情熱のすごさを想像したからだ。しかし、訪問先で耳にしたのは、意外にもちょっとばかり醒めたセリフだった。

「とくにエッチというものを表現したくてゲームを作っているんじゃないです。ただ、自分たちにとってのおもしろいゲームを作っているだけです」（アリスソフト）

あ〜らら。エッチゲーム摘発や有害指定があったのに作り続けているから、そうとうエッチにこだわりがあるかと思ったんだけどね。

「ウチは女性スタッフも多いですから。そんなにえげつないものは作りませんね。摘発や規制にしたって、ここまでなら許されるというガイドラインがわかってむしろやり易くなったし」（同）

もうひとつの訪問先、天津堂でも返ってきた答えは同じ。

「エッチゲームだから、全体の力を10とすると、グラフィックに6とか7とかの力を注ぎます。けど、自分たちのグラフィック能力を試したくてエッチゲームを作っているようなところがあるんです。それと、単純にハダカを見せるだけのゲームに不満なんで、シナリオやシステムでもふつうのゲームに負けないものを作ってやろうという気持ちもありました」（天津堂）

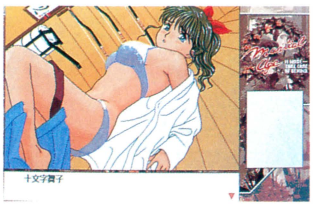
ふーむ、昭和時代のように、エッチな作品を作ることで社会に対しなにかを訴えるんじゃないわけだ。肩に力が入ってないのね。

「設定や物語の流れのなかで自然にエッチシーンが入ってくるわけです。エッチの過激さも、制作しているうちに自然に一定の線で収まるんです」（アリスソフト）

けっきょく、エッチゲームの作り手たちは、エッチよりもゲームが好きで作っているだけみたいだ。エッチゲーム反対派の人々が想像しているような、世の青少年に害毒を垂れ流し、ニタリニタリと笑っている変人じゃないのね。

「まあ、色々な手法を使ってゲームを作っていきたいですね。なんでこんなところにまで凝るんだ、とユーザーがうなるようなものがやりたいな、と」（天津堂）

最初に感じたとおり、エッチゲームの作り手たちはエッチに対してやはりちょっと醒めているかも。けど、よいゲームを生み出したいという熱意は、ふつうのゲームの作り手に劣るものではなさそうだ。今後、どんな規制が加えられても、彼らはエッチゲーム制作をやめないのではないか。それが、彼らにとってのよいゲームであるかぎり。



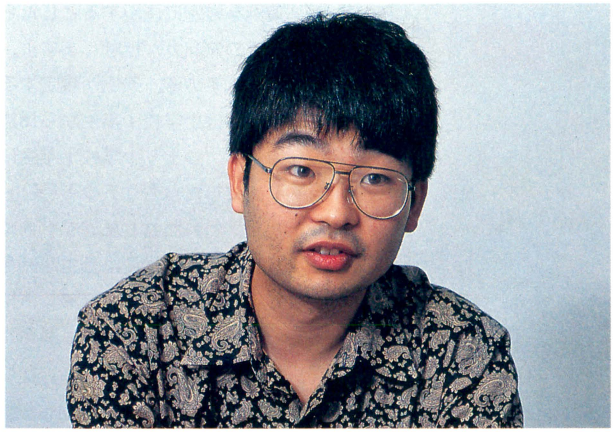
⬆天津堂の『マーシャルエイジ』より。きめの細かなグラフィックが見事なのだ。



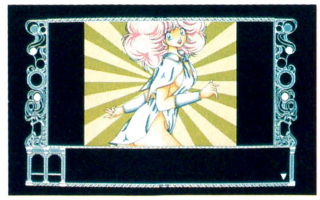
⬆こちらは設定資料の一部。これなんぞも、家庭用のゲームととくに違いはない。



⬆天津堂制作スタッフ。彼らで設定からシナリオ、音楽、グラフィック、プログラムのすべてをこなすのだ。



⬅アリスソフトのゼネラルマネージャー、多田氏。制作の責任者であり、アリスソフトの創設メンバーでもある。



⬆アリスソフトの『ランスⅢ』画面写真。映っているのは人気キャラのシィルね。なかなかカワイイでしょ。

　図表制作／川端康雄 with Macintosh

わたしたちはこうしてゲームを作っています アリスソフト編

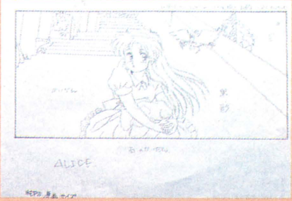
作りたいゲームを作っているだけ、という左ページの発言のとおり、アリスソフトのゲーム作りはおおらかだぞ。

「必要最小限の企画だけを立てて、あとはシナリオもグラフィックもプログラミングもいっせいに始めます」(アリスソフト)

そのうえで、こんなグラフィックを起こしたからシナリオに合う場面を入れてとか、スタッフ間で意見交換するのだそうだ。

「発売1ヵ月まえになってエンディングはどうしよう、なんて話が出るんです」(同)

うーん、ゲームデザイナーがガッチリコントロールしている家庭用ゲームとは、ずいぶん方法が違うものだね。しかも徹夜なんて年に1～2回あるかないかだそうだ。あー、うらやましいぞお。



⬆原画だ。ゲームが完成するまでにはこんな絵を山ほど描かねばならない。



⬆原画からドット絵へ。パソコンは、家庭用マシンよりも一度に使える色数が少なく大変なのだ。

わたしたちはこうしてゲームを作っています 天津堂編

天津堂の場合はもうちょっと家庭用のゲームに近い作りかたをしているとのこと。

「だいたい6ヵ月という制作期間が経営側から提示されますので、企画設定に1～2ヵ月かけています」(天津堂)

とはいうものの、そのあとにもシナリオは何度も書き直されるし、そもそもアイデア出しはその何ヵ月かまえからスタッフどうしで行なっているそうだ。

「あとの期間はグラフィック作成が中心ですね。1枚のグラフィックに3日を費やすこともありますよ」(同)

ふむ、たしかに家庭用ゲームの作りかたに似ているようだね。

「けど、シナリオなどにヤバイ表現があるかなんて、経営側や上司のチェックはないですし。自由にやれましたね」(同)

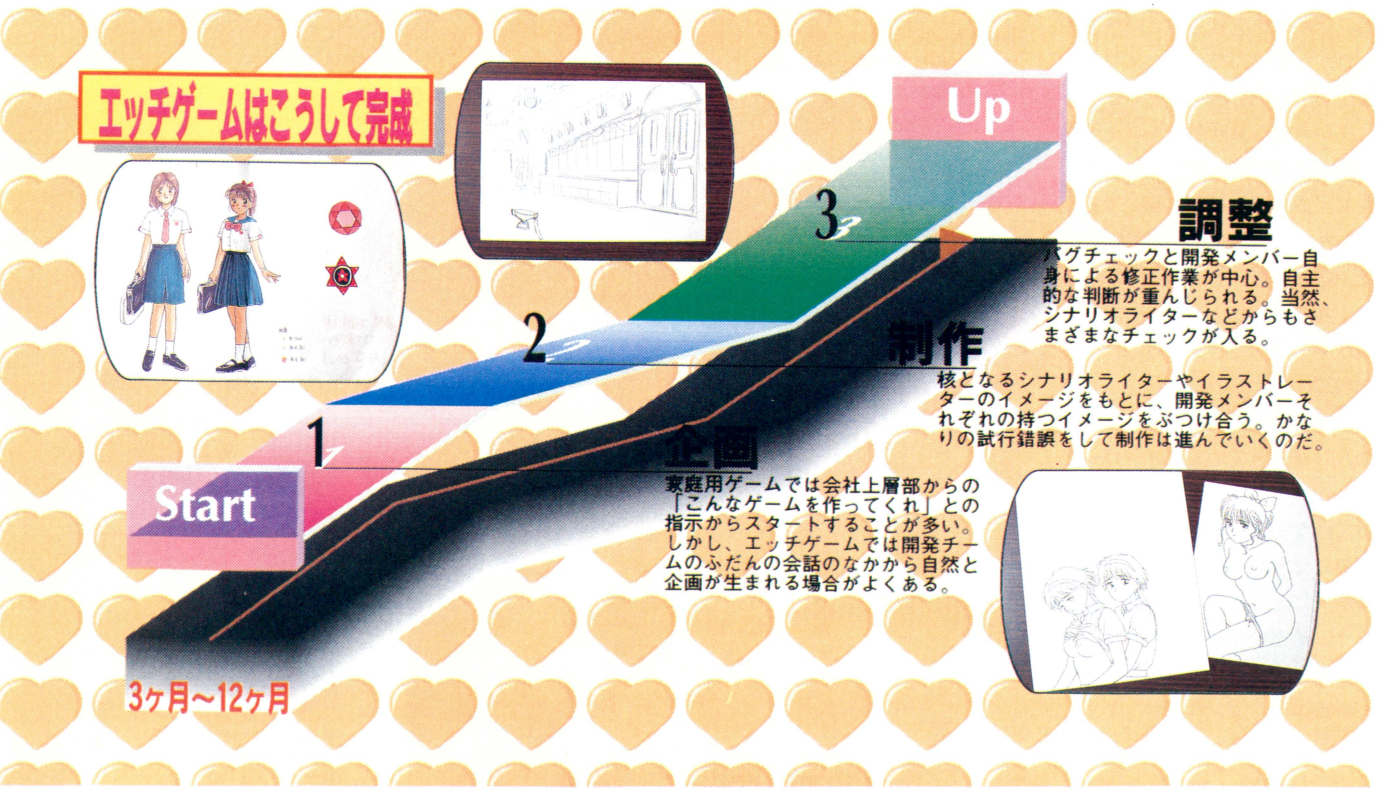
あ、それは家庭用ゲームじゃあまりないことだなあ。うん。



⬅天津堂の次回作のポスターだ。アドベンチャーだった前作と違い新作はクイズゲームだという。



⬆こちらは設定資料と原画だ。さて、どの女の子がキミのお気に入りかな。





現代性文化最前線 エッチゲームとは

パソコン版エッチゲームはゲーム機のそれよりもはるかに画質が高く、そして過激だ。だがその絵柄、システムには独特のクセがあり、一般には理解されにくい。そんなエッチゲームをエッチゲームの事情通・森岡憲一が分析。



森岡憲一
1967年、愛媛県出身。フリーライター。主な著書は『ダンジョンマスター全書』、『ゼルダの伝説のすべてがわかる本』など。

エッチなパソコンソフトがはじめて登場したのは、もう10年以上も昔のこと。興味のない人から見れば、なぜこんなものがウケるのかさっぱりわからないだろう。しかし、エッチゲームの愛好者はけっこう多い。ここでは未経験者のために、エッチゲームとはどういうものか解説してみたいと思う。

エッチゲームの目的はたったひとつ、女の子のハダカを見せる、ということだ。どうすれば男の性欲を刺激できるか、はっきりいうと、いかにタタせるかということだけが目的なのである。メーカーは少しでも男の興味をそそるために、いろんな見せかたを考え出す。このへんは、ほかの性メディア、ＡＶ、成人雑誌などと同じである。

しかし、エッチゲームの購買層は、ほかの性メディアとは異なり、10～20代のパソコンを持っている男が中心である。となると、この年齢層の男の好みにあわないものは自然に消えていき、好まれるものだけが残っていく。メーカーだって趣味でゲームを作っているわけではないのだから、ユーザーの好みには敏感に反応し、次作はその趣向に沿うものを、と考えるだろう。そういうことが何年か続いていくと、女の子のタイプ、服装、シチュエーションなどが、どうしても特定のパターンに偏りがちになってしまう。

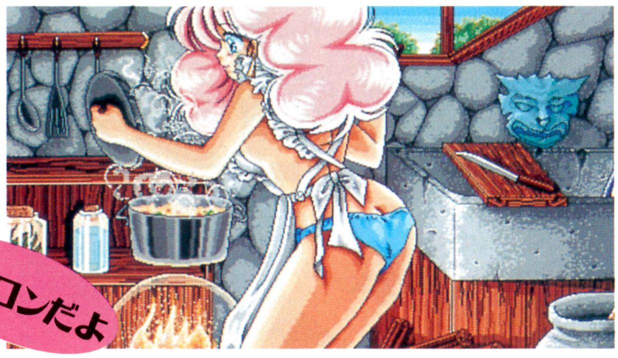


⬆セーラー服、スクール水着とならんで女子高生三種の神器と呼ばれる衣服だ。

⬇RPG系のエッチゲームには欠かせない存在なのがヨロイ娘。守りが固そうだな。



➡素肌にエプロン、これでやらなきゃ失礼というものだ。

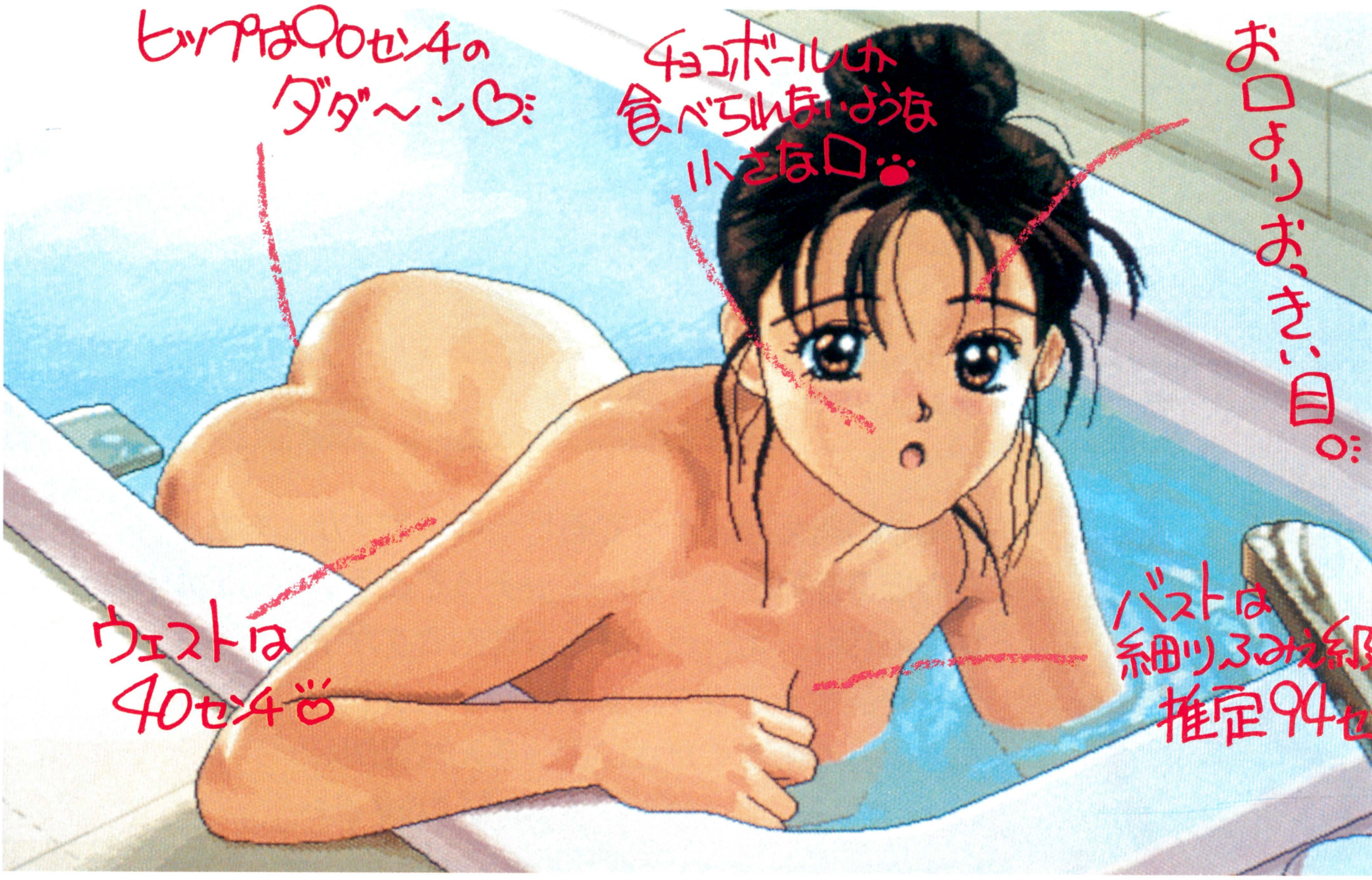




⬆バニーガールと言えば、欽ちゃんの仮装大賞だよな。欽が……、えっ？



⬅女子高生の最終兵器。ふとしたはずみにかわいいおへそでも見えた日にゃ、あーた。



登場する女の子の年齢層は10代前半から20代後半まで広がっているのだが、圧倒的に登場数が多いのは17歳前後の少女だ。これはやはりユーザーと同年代もしくは歳下が好まれるからだ。当然、職業でも女子高生の占める割合が高い。あとは、女子大生、看護婦、婦人警官、女教師、幼な妻、女戦士、くノ一、幽霊、アイドル、お姫様、赤ずきん、シンデレラ……。まぁひととおりは揃っている。

シチュエーションもいろんなパターンがあるのだが、おきまりのものとしては、歳下のウブな少女に性の手ほどきをする、なんてのや、歳上の妖艶なお姉様から誘惑されるっていうのがよくあるパターンだ。ま、ムリヤリっていうのも少なくはないけどね。ただ、その行為を行なう場所は数え上げればキリがないほどバリエーションに富んでいる。教室、物陰、トイレなんていうのはあたりまえ、すごいのになるとジェットコースターの上で、という強者もいる。

これはＡＶなどにも言えることだが、こういうものはとにかく男に劣情を催させればいいわけで、現実的には多少無理があっても関係ない。どうせフィクションなのだから、思い切り現実離れした状況を設定したほうが刺激的だし、より興奮するというものだ。しかもゲームの場合、ビデオよりもはるかに感情移入しやすいから、グッとくるシチュエーションを創造することは非常に重要だ。

ところで、エッチゲームでは女の子の設定だけがパターン化されてきたわけではない。当然メインの女の子の絵にもその傾向は現われている。このページの写真を見比べてみればわかると思うが、顔の半分を占める大きな瞳、巨大な乳、くびれた腰、肉付きのいい尻、ムチムチした太腿、そしてその身体とはうらはらな童顔。これをそのまま生身の人間にしたら、さぞかしアンバランスな女性になることだろう。

ただ、これはマンガ家が女の子を描くための手法でもある。これを用いずに女の子をかわいく描くにはかなりの画力が必要なのだ。実際に、目を小さくすると納まりが悪くなるし、胸だって小さく描くより大きく描くほうが簡単だ。

しかし、こういう女の子の絵ばかりになってきた一番の理由は、このタイプの絵がユーザーにウケているからだろう。メーカーとしてもお客様が気に入っているものをわざわざ変える必要はないわけだ。ゲームを買いもしない第三者が、こんな絵は嫌いだから改善しろ、と文句を言ったところで聞き入れるはずもない。

とにかく、エッチゲーム業界というのはじつに閉鎖された世界なのだ。愛好者はこの世界にどっぷりと漬かり込むが、それ以外の人はかすりもせずに一生を終える。閉鎖された世界だから、進歩も革新もない。女の子はどれもこれも同じような顔、身体。シナリオ展開も似たり寄ったり。しかもゲーム自体は未熟。と、欠点だらけのゲームが多いが、それでも売れてしまうのだから、メーカーだって必要以上の努力をしようとはしないだろう。

こんなゲームだから、興味のない人が遊んでも欠点しか見えず、おもしろく感じないだろう。はっきり言うとエッチゲームは一部の愛好者の個人的性欲を満たすために存在するもので、ＡＶのような万人にうける性メディアではないのだ。ようするにマニア向けのものってこと。これで納得していただけるかな？



エッチとゲームはどっちが魅力大？

エッチとゲーム、どっちが好きですか？　人類が火を利用することを覚え、文明と呼ばれるものを築き始めたときから人々を悩ませ続けた由緒ある質問である。この質問を現代の人々はどう受け止めるのか、調査してみたぞ。

エッチとゲーム どっちが好きですか

一歩間違えれば「よけいなお世話だ」と言われかねない、愚問とも思える由緒正しき質問。この質問を著名人からそのへんにいる人まで、とにかくぶつけまくった。その結果は右のとおりだ。役に立たずともよい。みんながまじめに答えてくれたことだけで満足せよ。

そんなの答えが決まってるじゃないですか。もちろん、ゲームのほうが好きですよ。エッチってどういうものかわかりませーん(笑)。えーっ、好きな理由ですか？　う～ん、いちおう社交辞令ってやつですか。ウソ、ウソ、ウソですよー。ほんとに、やめてくださいよ、そんな質問。

コナミ株式会社　広報**早坂妙子**さん

もちろん、エッチでしょう。いわずもがな、ですよ。若いころは、エッチに持ち込むまでのムード作りとか、そういう過程も楽しかったのですが。でも最近は即エッチのほうが楽でいいかな。エッチは女の子の反応が、人によって微妙に違うじゃないですか。ゲームの場合は、パターンがいくつかしか用意されていない、みたいなところがあるけど……。ま、結局、本能なんでしょうね。衣食住・性ってところでしょう。

三和出版株式会社
月刊アップル通信編集部**井上雅弘**さん

それって、ぜんぜん別のものじゃないかなあ。どっちが好きとか、そういうものではないでしょう。それに、その日の体調やら状況によっても、回答が変わっちゃうんじゃないかな。

株式会社セタ　広報**石山淑恵**さん

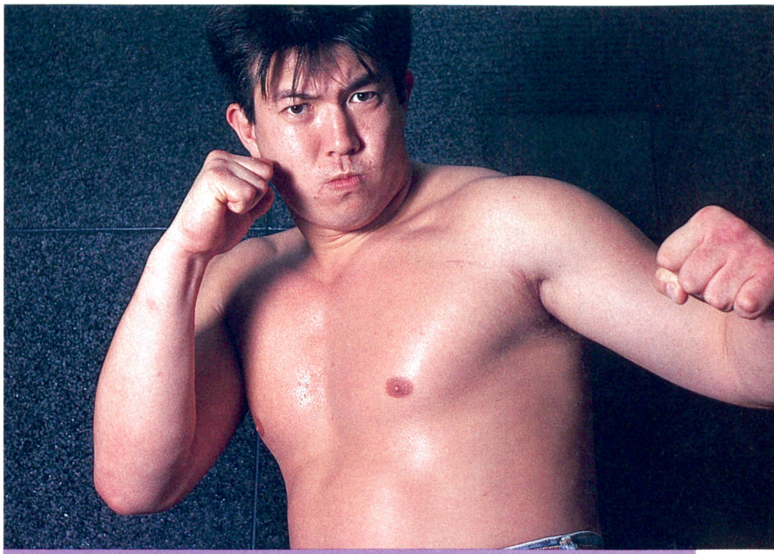


そんなのエッチに決まってますよ。愚問です。そんなくだらない質問しないでください(笑)。病気持ちの人と命がけでエッチするくらいなら、エッチゲームで自家発電のほうがいいですけどね。命の保証さえしていただければ、相手がだれであろうと本物がいいですよ。ソフトメーカーはゲームの開発とか、そんなくだらないことに莫大な金を使うくらいなら、その金をエイズ対策に使ってほしいくらいですね。でもまあ、個室ゲームなんてのができるといいんじゃないですか。体感エッチなんてのがあったら、わかんないですけど……。

大日本印刷株式会社**石坂厳**さん

そりゃあ、エッチのほうがいいでしょう。男性として生まれてきたからには、エッチが好きじゃないとおかしいんじゃないですか？　ボクも30歳過ぎて、結婚してる男ですからね。エッチのほうがいいに決まってますよ。だいたい、エッチとゲームじゃ格が違いすぎますよ。ヘビー級とストロー級くらいの差かな(笑)。ゲームはそんなにのめり込めないですもん。あっ、エッチっていっても、ボクの場合はノーマルなエッチですよ。ヘンなエッチじゃないですからね。誤解しないでください。

イラストレーター**川上富也**さん



私はもちろん、エッチのほうが好きなんですけどね。彼ったら休みの日になると、ゲームばっかりやってるんですよ。ちっとも私にかまってくれなくて……。もう、ゲームなんて、この世の中から消えてなくなっちゃえばいいのに！

都内・病院勤務 看護婦**T.真由美**さん

どちらも同じように好きですね。ゲームを始めるときのスリルと、エッチをするときの異次元ワールドへようこそ、といった感じは似ているし、終えたあとのけだるさもいっしょでしょ。私はどちらもまんべんなくやりたいですね。

正道会館 空手家**佐竹雅昭**さん

オレはゲーム。食欲や性欲など本能からくる快感は低級なものだと思うんだ。それに対し、ゲームやバイクで得られるスリルやスピードの快感ってのは上級なものでしょう。

ハイローラー**渋谷洋一**さん



どちらも好きです。単純にやっていた時間を比べると、ゲームの時間のほうが圧倒的に長いですけどね。エッチはエッチで、できるようになるまでの、映画とか食事とかあれこれする時間を含めればかなりの時間になるでしょ。どちらも時間がかかるんで、両方同時にできたらうれしいんですけどね。エッチをしながらゲームで遊んだりしたら、相手の方に怒られそうなので、まだ試したことはありません。

徳間インターメディア株式会社
メガドライブFAN 副編集長**相沢浩仁**さん

もちろんエッチだよなあ。ゲームじゃ気持ちよくならないもんなあ。まあ、とんでもなくおもしろいゲームがあったら、考えないでもないけれど、そんなにおもしろいゲームなんて、まずないでしょう。

通産省**S**さん

気持ちいいからエッチが好き

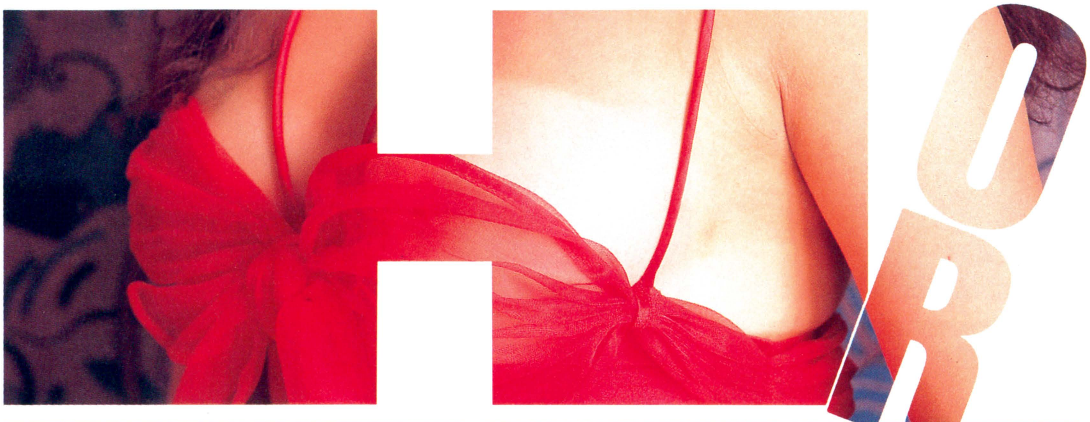
S女子大学文学部**K子**さん

う〜ん、比較できないなあ。ゲームは開発者の思惑どおりにプレーするもの。エッチは自己探求の旅でしょ。もんで抱いていい気持ち……じゃないけど、好きなようにプレーできる。非常にクリエイティブなものだよね。比べるのはエッチに対して失礼だよ。

マンガ家 **桜玉吉**さん

ゲーム？ やっぱさあ、ノるのは波と女だけよ。

江の島に泳ぎにきていた **S山Y夫**さん



エッチのほうが好きです。隠し技をたくさん持ってますしね。ゲームよりもエッチのほうが、アイテムが豊富ですよ(笑)。

広岡広告事務所（ゲーム関連の広告代理店） **広岡隆英**さん

国際派ゲームライター **スタパ斎藤**さん

対人ならエッチだが、相手によるが、病気持ちはヤだが、ゲームも捨て難いが、ファイト一発だが、夏は涼しい場所でネ。余裕があればエッチの合間にゲームだ。ぬぽ。

どっちでしょうね。とーとつにそんなこと質問されても、困っちゃいますね。無機的なものと有機的なものと、対象がぜんぜん違いますから。肉と野菜をごっちゃまぜにして、「豚肉とトマトどっちが好きですか」って聞いてるようなもんですよ。肉も野菜も食べなくちゃならないって感じですか。両方好きです。

株式会社タミヤ 宣伝部 **前田靖幸**さん

エッチと言いたいところですけど、ゲームのほうが好き。『スーパーマリオ』とか『スーパーテニス』をよくやります。仕事は仕事ですからね、割り切ってやってまーす。ファミ通の読者のみんなも、機会があったら私のビデオも観てね。

アダルトビデオ女優 **浅倉舞**さん



恋愛でも風俗でもエッチには金がかかるけど、俺らゲームにも同じくらい金を使っているからね。ゲームソフトはたくさん買うし、脱衣麻雀でもエンディング見なきゃ気がすまない。いまここに『ドラクエV』と絶世の美女を並べられてどっちかを取れと言われたら……。『ドラクエV』を取っちゃうかな(笑)。

ミュージシャン **電気グルーヴ**

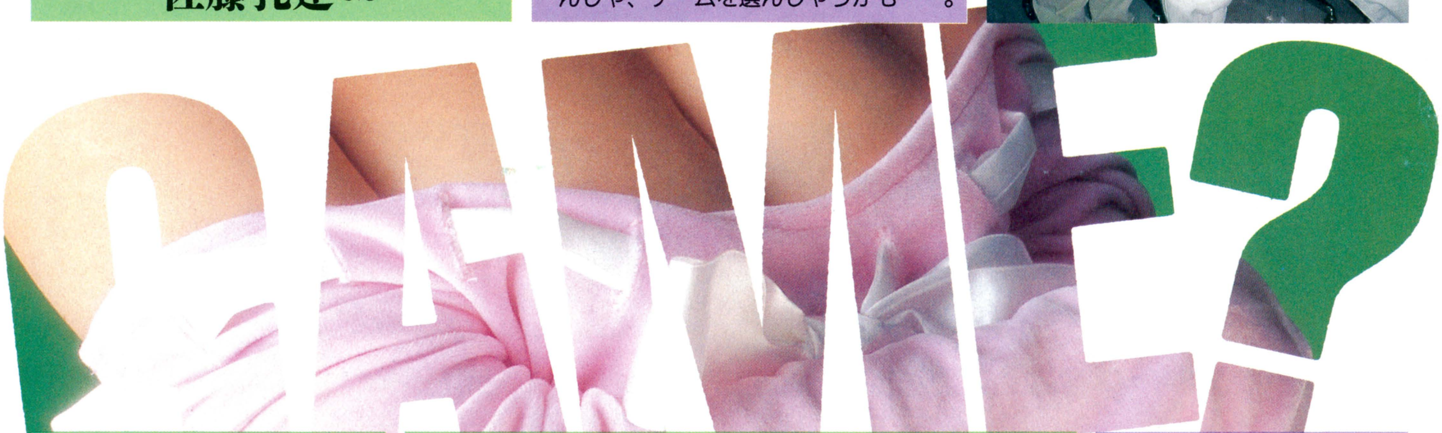


いようワシじゃ地走蟲兵衛じゃ。ワシは昔からバリバリのゲーマーじゃからして、エッチのほうが好きに決まっちょる。一生エッチはダメと言われた日にゃあキ○ガイになるぞ。

株式会社新声社　月刊ゲーメスト編集部
佐藤孔建さん

元アダルトビデオ女優
藤沢まりのさん

遠い無人島にゲームを持っていくか、男を持っていくかって言われたら迷っちゃうなあ。相手に持続力があって連射できればいいですけどね。30分やって、それっきり1週間もごぶさたってんじゃ、ゲームを選んじゃうかも……。



やっぱりエッチのほうがいいかなあ。エッチなゲームは好きですけど……。じゃんけんして脱ぐゲームなんて、よくやりますよ。でも、ゲームはいつでもできるけど、エッチは相手がいないとできないことでしょ。目の前に女の子とゲームを並べられて、どっちか選べって言われたら、そりゃあ女の子に手を出しちゃいますよ。背に腹は変えられないってやつですか(笑)。

中京テレビ放送
営業本部
東京支社　営業部
大西憲司さん

そりゃあんた、エッチに決まってるじゃないの。まあ私の場合、ゲームはあくまでも趣味で、エッチは人生に不可欠な生活の一部って感じかしら。この世からゲームがなくなっても生きていけるけど、エッチがなくなっちゃったりしたらもう、「いやんいやんバカバカバカ」なの。でも女って損よ。ゲームが趣味って言えばヘンな女って思われちゃうし、エッチが好きって言えば淫乱って後ろ指さされちゃうのん。ああ、もう淫乱でけっこう！　エッチが嫌いな人間なんて、そうそういないんだから。女をもっと認めてほしいわ。

ハワイアン **水野多希子**さん

N航空　スチュワーデス
M.夏緒里さん

ん〜、ゲームやったことないんで、よくわかりません。えっ、エッチはあるのかって？　そりゃあ……ねえ。失礼ですよ、そんなこと聞くの(笑)。私、若く見られるんですけど、もう22歳ですもん。年は関係ない？

ゲームのほうが好きだなんて言ってる男は、一度うちのお店にいらっしゃい。エッチのプロのテクニックを知らないで、ゲームのほうがいいだなんて悲しいじゃない。私の腰使いで、エッチのほんとの気持ちよさってのを教えてあげるわ。

新宿歌舞伎町　ソープランド・バレンチノ **ゆかり**嬢



精神的にエッチな気分が味わえる!?



エロエログッチョンなグラフィックが出てきて、プレーヤーはウッホウホ。元来のエッチゲームはこんなものが多かった。だけど最近、エッチなグラフィックはないけどエッチを感じるというゲームが登場してきているのだ。

誤解のないよう断わっておくが、ここで紹介する精神的なエッチを感じるゲームは、エッチゲームとして作られたものじゃない。女の子を育てるという目的を持ったシミュレーションゲームなのだ。

ただ、ゲームに登場する女の子はプレーヤーの言うことをきちんと聞く。また、その女の子がどんな女性に育つかは、プレーヤーの手にかかっている。ゲームのなかとはいえ、年ごろの女の子を自分の好きなように教育し、好きなように育てることができるのだ。そういった意味で、精神的なエッチを感じることができるというわけ。

ぶりんぐあっぷ

ハート電子産業
PC-9801　9800円

パソコン用ソフトとして、1年半もまえに発売されたゲーム。未来からやってきた人工知能の女の子を、訓練や修行によって育てていくというシミュレーションゲームだ。体力、ストレス、精神力に気を配りながら、音楽能力、ダンス能力など各能力を高めていくことが目的。プレーヤーの接しかたによっては女の子の感情が微妙に変化し、性格が変貌してしまうこともあるぞ。性格が変貌すると、言葉づかいはもちろん、容姿まで変わってしまうのだ。女の子の気分しだいで、思い出話をしてくれるなど、コミュニケーションに重点を置いたゲームでもある。



⬆一日一日、1時間単位でスケジュールを管理する。面倒くさがってはダメ。



⬆育てかたによっては、アクシデントに見まわれることもある。注意せよ。





⬅⬇能力が上がっていくと、こんな画面を見ることもできる。ただしこの画面を見ることよりも、女の子とどう接するかということに重点が置かれたゲームなのだ。

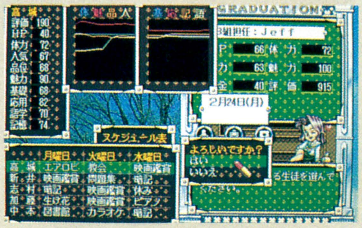
エッチはここまで

卒業

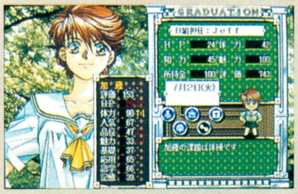
JAPAN HOME VIDEO
PC-9801　11800円

女子高の教師となり、5人の女生徒を育てていくシミュレーションゲーム。期間は高校3年の1学期から卒業までの1年間。体力のない者、言うことを聞かない者など、強烈な個性を持った生徒たちを正しい道に導き、願わくば一流大学に入学させようというのが目的だ。品位が低いと非行に走る、高すぎるとタカビーになるなど、各パラメーターの影響が明確なのも特徴のひとつ。好きな生徒にだけ熱を入れ、ほかの生徒はほうっておくなんていう遊びかたもできるぞ。

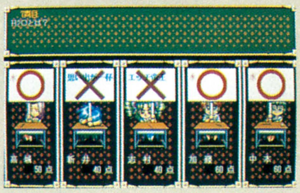
この娘の未来はキミの手に



⬆毎週月曜日と木曜日に、5人の生徒のうち誰を指導するのかを選ぶ。問題児を選ぶのが基本。



⬅指導のしかたによって、各数値が上下する。



➡月1回のイベントで生徒の能力が試される。



⬆生徒の信望を得ると、少しずつ心を許してくれるようになる。グラフィックも変化するぞ。



⬆ときには過労で倒れたり、失恋に悩む生徒も現われる。うまくフォローしてあげよう。





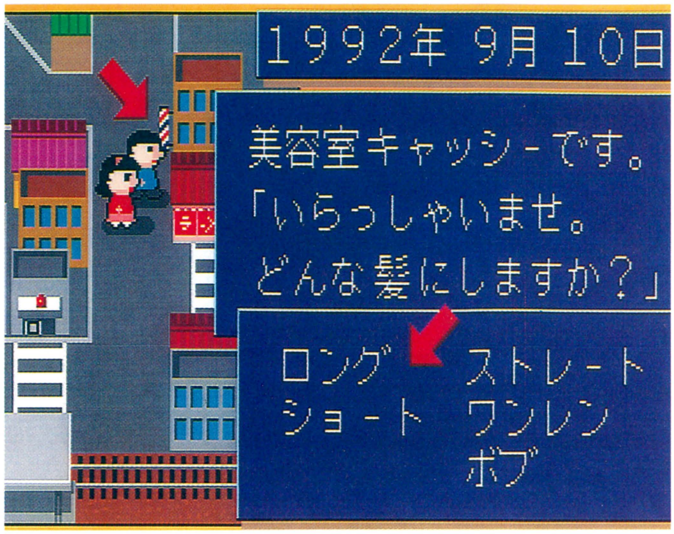
⬆➡生徒の私生活を覗き見ることも可能。場合によっては対策を。

エッチはここまで

これぞ究極の精神的エッチゲーム

パートナーメーカー

卓越した想像力は不用。凡人にも精神的エッチが堪能できるという、究極の精神的エッチゲームを考案。エッチなグラフィックを見るよりも、よっぽどエッチな気分が味わえる、摩訶不思議、空前絶後のゲームだ。



日常と同じ環境のなかで好みの女性を育てよう

ある日突然、生まれたばかりの女の子が主人公の部屋に現われる。この女の子を成人するまで育てることがプレーヤーの目的だ。ただしこの女の子、どういうわけか成長が異常に早い。どうして早いのかは、面倒くさくなるから考えなくてよい。とにかく常人の12倍の早さで成長していて、うまい具合に1ヵ月が常人の1歳にあたる。しかも18ヵ月経つと成長のスピードが常人と同じになるという都合のよさ。つまり1年半かけて、女の子を自分好みの女性に育ててしまおうというゲームなのだ。もちろん、エッチなグラフィックはいっさいないぞ。

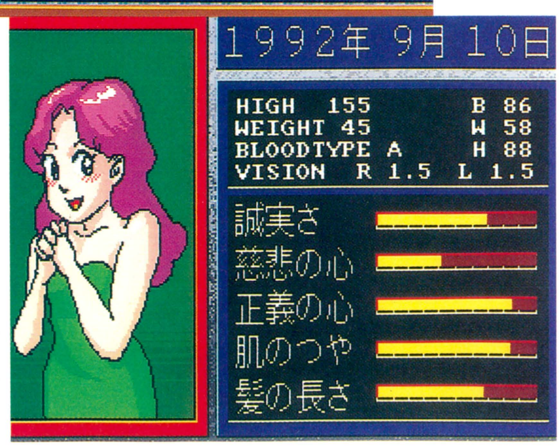
大きな特徴は3つ。ひとつ目は舞台が異様に広いということ。日本だけにとどまらず、北は北極から南は南極まで、世界中のマップを網羅。観光名所はもちろん、裏道の一本一本、家の一件一件まで克明にインプットしてある。

ふたつ目の特徴は、現実と同じことがなんでもできるということ。この世界に住むプレーヤーの資金は5兆円。金の心配無用だ。その金を使って株に手を出すこともできるし、若い女とねんごろになることもできる。また金をばらまいて政財界に権力を広げるなんてことも可能だ。ただし、女の子はプレーヤーの一挙手一投足を見て育つ。あまり破天荒なことばかりしていると、その影響を受けた女性に育ってしまうから注意しよう。

3つ目の特徴は女の子のパラメーターが58万4288個もあるということ。自分だけの自分好みの女性として育てることができるってわけだ。人間として大切な誠実さ、正義を尊ぶ心などはもちろん、女性として大切な肌のつや、爪の長さ、髪の毛のキューティクルの量などのパラメーターも用意。足の臭さ、おならの出る確率なども重要な要素のひとつだ。



⬅世界中のどこへでも旅をすることができる。海外旅行をするときには、まずパスポートとチケットを手に入れ、空港までクルマか電車で移動。直行便がなければ、何度か飛行機を乗り継がなければならない。こんなところまでリアルな作り。



➡パラメーターの数もさることながら、育っていく過程も多種多様。環境の違いによって、なんと1兆995億千162万7千776通りもの育ちかたがあるのだ。ほかのプレーヤーと同じ女性になることは皆無。もちろんそれぞれ異なるグラフィックを用意。

CG／白佐木和馬

彼女のいなかったボクもウキウキな毎日

東京都Mさん



彼女いない歴25年の25歳。最近明るくなったと周囲の評判も上々。

彼女がいなくて悩んでたんですけど、このゲームを手に入れてから「もう彼女なんかいらない」って思いました。だって現実とまったく変わらない世界で、大好きな友子といっしょにいられるんですもん。あっ、友子っていうのは、ボクのパートナーの名前です。このあいだは友子といっしょに大洗海岸に海水浴に行きましてね。クルマで行ったんで渋滞にまきこまれてたいへんでしたけど、ふたりでビーチバレーで遊んだりして楽しかったな。





アンタのエッチ度をズバリ診断ッ！

人間はすべからくエッチにできているものである。いくらイヤだイヤだとあがいてみても、そうなのだからしかたがない。そんなわけでアンタに隠されたエッチ度を判定しちゃうよ。さぁ、どうする。あ、読み飛ばしちゃイヤン。

Q1 あなたがソソられる写真をどれでも3点選びなさい。

1


2


3


4


8


9

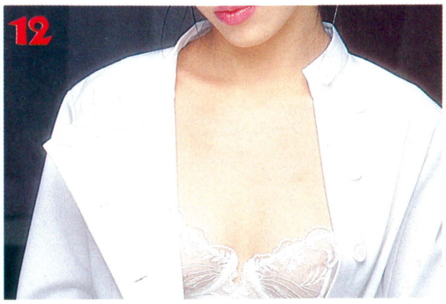

5


6


7


10


11


12


エッチ度採点

それでは、キミたちが選んだ写真を採点してみることにしよう。さて、どの写真を選んだのかな。

★

1 学生服(ブレザー)のパンチラ……8点
2 吊りスカート・乳首隠し……10点
3 白のハイレグレオタード……5点
4 高級下着の上下セット……4点
5 未亡人の割烹着……2点
6 ボディコン・おしりのアップ……0点
7 セーター・肩丸出し……5点
8 ゴージャスランジェリー……10点
9 ボディコン・パンチラ……8点
10 ボディスーツ(レオタード)……4点
11 喪服……7点
12 ナース・ブラジャーちらり……8点

Q2ちょっと得した気分になるシチュエーションをふたつ選べ

A 突然の夕立ちでブラがちょっぴり透けてる女の子のブラウス

B 人気上昇中のアダルトビデオギャルが、じつは姉(兄)の友だちだった!! こいつはひょっとしていいことが…

C 日照権を侵された向かいのビルにハイレグわんさかのスポーツジム

D アイドルの水上運動会でお約束の騎馬戦でのオッパイポロリ

E タンスのなかから、エッチ本発見!

F カワイイ女の子の学生証を拾った

G 虫歯がすんごく痛みだし、イヤイヤ通い始めた歯医者の看護婦が超美人 しかも、制服はピンクの白衣ッ!!

H 恋するあの子はテニス部員、今日もスコート、ヒラヒラさせて……、右に左にタマを追いかけ……

I 夢のなかで宮沢りえとムヒヒなことした

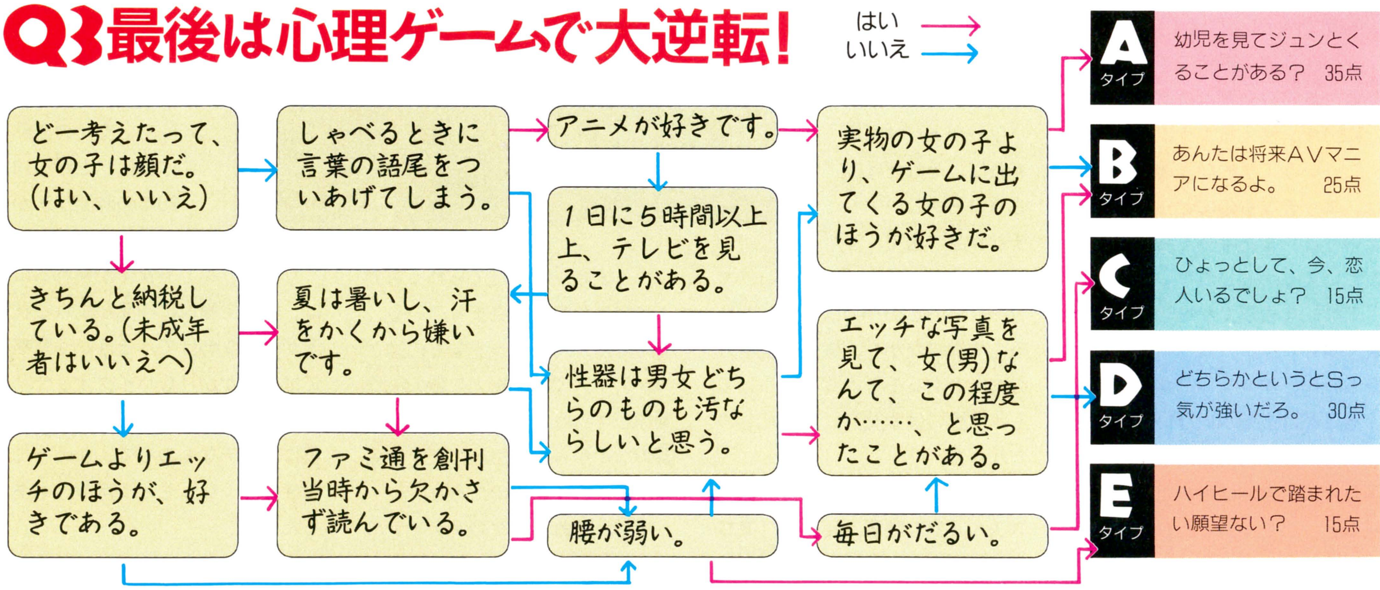
エッチ度採点

君の想像力を試す問題だったのだ。いつもモヤモヤとしているのは、身体によくないぞ。では、採点。

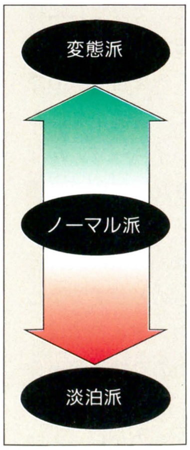
★

A 夕立ちと朝立ちは微妙に結び付く…………15点
B ビデオギャルはそう簡単に許してくれない5点
C ハイレグは男を惑わす魔法の衣装である…20点
D ハプニングはとにかくうれしい……………30点
E 親父のエッチ本はエッチへの第1歩………5点
F 運命的な出会いは恋の予感……………………20点
G 看護婦は無条件に高得点である……………10点
H 最初に出会うチラリズムは女子テニス……20点
I やらしい夢は危険である…………………………35点

Q3最後は心理ゲームで大逆転!



得点	コメント
81点以上	こんなに高得点を取るなんて、アンタは変態中の変態かも。まだ、遅くはない。更正していい人生を歩むように。
80点〜61点	ちょっとギラギラしすぎだぞ。将来、ル一大柴のように濃い大人になりたくなかったら、注意しなさい。
60点〜41点	得点が平均的だからと安堵の気持ちを持つのはよくない。普通だと思われていたヤツが大犯罪を起こすケースもある。
40点〜21点	あなた、おとしはいくつ? なんだか、異常なほどに性欲希薄じゃないか。もっと、がんばれ(意味不明)。
20点〜0点	あなたは、きっと、結婚できないでしょう。いや、結婚しても、子孫繁栄はままならないでしょう。あきらめなさい。



総合分析

まあ、そういうわけで、あんたのエッチ度というものを探ってみたわけですが、いかがだったでしょうか。変態中の変態と絶賛された人も、ここで油断することなく、日々、変態王への道を極めんと突き進んでいただきたいものです。ロリコンも自己表現の方法のひとつですからね。ロリコン、おおいにけっこう。ロリコン万歳。だが、くれぐれも人に迷惑はかけないようにしましょう。では、近い将来、あなたもきっとゲームよりエッチが好きになると信じて。



未来世紀のエッチはどうなるのだろう



近未来、エッチとゲームの関係はどうなっているのだろうか。ハイビジョンやマルチメディアがあたりまえの存在となる時代には、どのようなものが生まれているのだろうか。鹿野司さんに、その展望を示してもらった。

鹿野　司
1954年、名古屋出身。現在ログインに『オールザットウルトラ科学』というコラムを連載中。同名の単行本も好評発売中。

これからのコンピューターはマルチメディアとかバーチャルリアリティーとかいうキーワードで表わされるように、まあいわゆる〝リアリティー〟が増す方向に向かうことはまちがいない。たとえば、大画面でハイレゾ(注1)のグラフィックが高速で更新できたり、高品質の音声や音響ホログラフィー(注2)が、使えるようになるはず。

こういう工学的な表現力の向上は、エッチなものにとって幸いかというと、まあ半分くらいはそうだといえるかもしれない。

工学的な表現力が増せば、これまで表わせなかったリアリティーをもった、オツな作品が現われてくることはまちがいない。スチル(注3)の裸なんて見飽きていても、等身大に引き伸ばされたヌードを見ると、こりゃあまたひと味違った迫力がある。それと同じで、息遣いや目の細かい動揺が表現できるだけのグラフィック能力が備われば、それはそれで感じるものがあるだろうし、ホロフォニックなささやきを耳元で感じれば、ゾクゾクと鳥肌がたっちゃうかもしれない。3D音声なんて、巧くすれば限りなく触覚を想像させる使いかたができそうで、楽しみだしね。



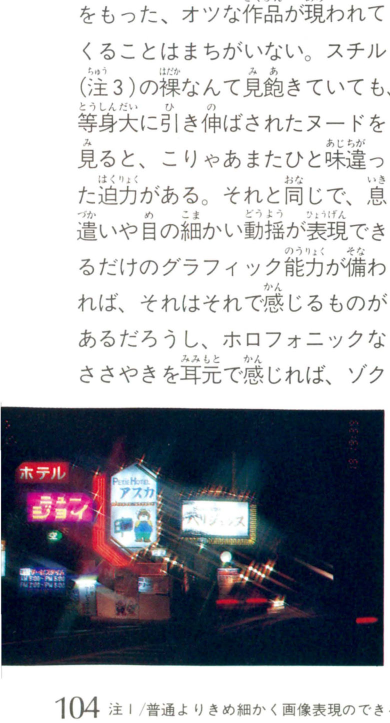
でも、それじゃあ、こんなふうにマシンパワーが上がりさえすれば、それだけでさらにおいしいエッチな作品が出てくるかというと、そうはいかない。エッチなものというのは、人が感じるものなのだから、機械の表現力の向上とある部分は重なるとしても、実際には本質的に違ったものだからだ。

これまでのメディアでも、活字、スチル写真、映画、ビデオ、アニメ、ライブ、それぞれに表現力の限界はあるけれど、それぞれに特有の味わいがある。むしろメディアの持つ限界が、かえって人の想像力をかきたてて、現実よりはるかにエッチな、ハイパーリアルな感じを表現してきたってのが真相だ。たとえばモノクローム(注4)の写真でなければ、絶対に表現できないエッチなものとかあるよね。

こういう既存のメディアでは、その限界と表現力の可能性が十分に試されていて、思わず頭が熱くなっちゃうようなものから、ふつふつと衝動をかきたてられるものまで傑作が数多く生まれている。それはたぶん、エッチなものはどのメディアでも、膨大な量の駄作愚作が作られるから、その試行錯誤のなかから、必然的に天才や名作が生まれてきたのだろう。

でも、それらほかのメディアのなかにあるエッチ文化の層の厚さに較べると、コンピューターのなかのエッチは、まだお子様的で貧弱。まあ、これはたしかにいまのコンピューターはお子様のものだからしょうがないわけで、文化の成熟には世代が上がる10～20年の時間がかかるんだろう。

ただし、エッチ文化が熟れるには、安価で簡単に作品が創れる状況が必要なわけで、そういう意味では、大がかりなハイクオリティーのマルチメディアソフトでは、真にエッチなものって、かえってできにくくなっちゃう可能性もあるんだな。





注1/普通よりきめ細かく画像表現のできるモード。 注2/音声を立体的に再現する手法のひとつ。 注3/静止画像のこと。つまり普通の写真。 注4/白黒の画像。 イラスト/ヤリタジュンジ、米田裕

ファミリー コンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。 FAMICOM FAMILY

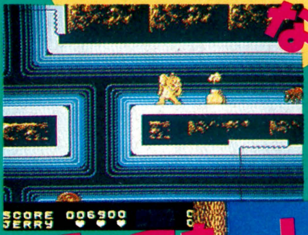
TOM & JERRY™

トムとジェリー・ファミコン版



そりゃ、もう大騒ぎ

ご存知・トムとジェリー
のアクションゲーム登場！
いたずらキャットトムに
さらわれたタフィーを救い出すため
子ねずみジェリーが
頭脳とパワーで大あばれ！



なんと!

無敵状態になれる便利な
アイテムを発見！
この他にもジャンプアップ・
ライフアップなど親切な
アイテムがズラリ。



でってってたー!

おーっと遂にトム出現！
ジェリーの小さい体で
さあ!トムをやっつけろ!



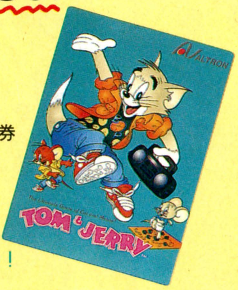
やったー!

イジワルなマップも、
よ～く考えて進めば
きっと抜けられるよ。

11月上旬発売予定 ファミコン用カセット 予価6.800円（税別）

予約キャンペーン

さて！「トムとジェリー」の発売を大いに祝って、
発売前に予約をしてくれた皆さんには、もれなく
こーんなかわいいトムジェリの特製下敷をプレゼント
いたしまーす。他では決して手に入らない
非売品だぞ！



●●●応募方法●●●

①まず予約！
近くのファミコンショップやおもちゃやさんに右の応募券を持って行き「トムとジェリー」を予約しよう！

②応募券を送ろう！
ハンコをおしてもらった応募券をアルトロンに郵送しよう。

③発売日に引換券を持ってお店にもらいに行こう！

しめきり　平成4年9月16日消印まで有効
応募先　〒141東京都品川区西五反田2-10-8-8F
アルトロン　「トムとジェリー」係

「トムとジェリー（ファミコン版）」予約キャンペーン応募券

住所		
名前		ここに予約したお店のゴム印を押してもらってね。
年齢	才	
TEL	(　) -	

販売店の方へ

アルトロンでは「トムとジェリー」の予約キャンペーンを9月16日まで行なっています。賞品の下敷はゲームカセットの発売日迄にアルトロンより直接販売店に発送致しますので、ゲームカセットとあわせてユーザーにお渡し下さい。
本券は貴店の店名・住所の記載されたゴム印を2ヶ所に押印の上、ユーザーに渡して下さい。尚、お客様の名前・住所は貴店でお控え下さいますようお願い致します。

キ リ ト リ ↑お客様からアルトロンへ郵送
キ リ ト リ ↓引き替えまで保管してね。

トムとジェリー 予約プレゼント引き替え券

名前	ここに予約したお店のゴム印を押してもらってね。

プレゼント引替方法

上の予約したお店にこの引換券を持って商品の発売日以降に御来店下さい。
ゲームソフトお買い上げ時にプレゼントを差し上げます。

ALTRON　(株) アルトロン　〒141 東京都品川区西五反田2-10-8-8F　TEL 03-3490-1682 FAX 03-3490-1510

感動のエンディングは、いつも次の冒険の始まりだった

そして今、ドラゴンクエストV

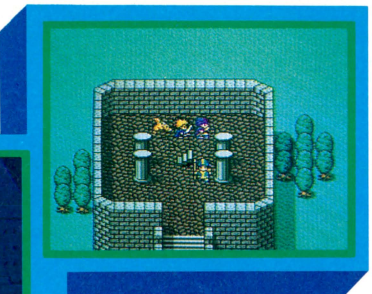
'92年9月27日発売



壮大なストーリーと成長する主人公

天空の血を引く勇者に大魔王が倒されてから数百年後…。再び、平和な世界に不吉な影がしのび寄りつつあった。父親とともに世界を旅する幼い主人公は、やがてたくましい青年へと成長し、世代を越えた壮大な冒険へと旅立っていく…。





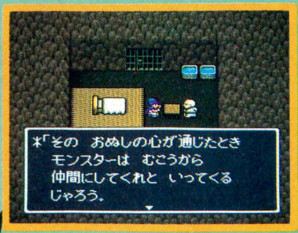


ビアンカ

主人公

キミの力で、モンスターを改心させるんだ!

キミの聖なる力によってモンスター達が仲間になって戦ってくれるぞ！しかも、武器や防具の装備もできて、レベルアップまでしていくんだ！







仲間モンスターにも武器や防具をそうびさせよう!!



モンスターは、レベルが上ると"とくぎ"を使える様になるぞ!!



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
超強力になった新型AI(人工知能)!!
新AIで意志をもった仲間達が、キミに協力して戦ってくれるぞ! しかも、新作戦"めいれいさせろ"を使えば仲間達にも命令できる!
主人公の父親パパス
お楽しみもいっぱい!
小さなメダルの王様登場
ピョンピョンはねる、かわいいスライム! 一発逆転おおもうけ!?
主人公の幼い頃
ビアンカの幼い頃
ドラゴンクエストV
天空の花嫁
'92年9月27日 発売
価格9,600円(税別)
12メガバッテリーバックアップ
★スーパーファミコンにて新たな感動をキミに★
株式会社エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F
お問い合わせ/03-3371-5581 (電話番号は正確にお願いします)
史上最強のスタッフによるRPG
DRAGON QUEST V
スタッフ シナリオ・堀井雄二/モンスターデザイン・鳥山明
音楽・すぎやまこういち/プログラム・㈱チュンソフト
企画制作・㈱エニックス
ファミコンにて発売中
永遠の伝説がここに完結! ロト伝説3部作
※価格は消費税別です (I・II・III・IVとも)
ドラゴンクエスト
ROMカセットEFC-DQ価格5500円
ドラゴンクエストII悪霊の神々
ROMカセットEFC-D2価格5500円
ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…
ROMカセット2メガ+バッテリーバックアップシステムEFC-D3価格5900円
8人の導かれし者たちが繰り広げる 全5章からなる壮大な物語
ドラゴンクエストIV導かれし者たち
ROMカセット4メガ+バッテリーバックアップシステムEFC-D4価格8500円

ハイブリッドなグラフィック＆サウンド!
ギリシャ神話のヘラクレス伝説をベースに展開する
ハイパーアクション。
('91年 欧州ゲームチャート20週間連続チャートイン！）

GODS

ヨーロッパを席巻(せっけん)した
あの「THE BITMAP BROTHERS」のNo.1ゲーム、
一挙上陸迫る!

The BITMAP BROTHERS

SPEED

[対応機種]
ゲームボーイ
1MB
年末発売予定
価格未定

The BITMAP BROTHERS

Nintendo GAME BOY®
ゲームボーイ®は任天堂の商標です。

［対応機種］
メガドライブ 8MB+B.B
PCエンジン SuperCD-ROM²
年末発売予定
＜予定価格＞8,800円（税別）

［対応機種］
NEC PC9801 VX以降及び互換機
＜希望小売価格＞
9,800円（税別）

9月25日発売

［対応機種］
メガドライブ
8MB
年末発売予定
＜予定価格＞
8,600円（税別）

［対応機種］
ゲームボーイ 1MB
年末発売予定／価格未定

サイバーパンクな宇宙空間グラフィックスが
炸裂するメガビートシューティング！
（'89年度 欧州ベスト・シューティングゲーム賞他多数受賞）

XENON 2

BALL 2

時は22世紀、メタリックなコートアリーナで
超人プレーヤー達が激突する
サイバースポーツゲーム！
（'90年度 欧州ゲーム・オブ・ザ・イヤー他多数受賞）

MEGA DRIVE
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MAGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

SUPER CD·ROM² SYSTEM

HE system PC Engine

PCM COMPLETE
〒169 東京都新宿区大久保1-2-17
新宿サンエービル2F TEL.03-5273-4094

CAPCOM

NEWSOFT NEWS VOL.1

ミッキーのマジカルアドベンチャー



なかよしのプルートを探して、ミッキーマウスが不思議の国を大冒険！

© The Walt Disney Company
Produced by CAPCOM CO.,LTD. 1992

ボクらのミッキーマウスが、スーパーファミコンになって登場!!



ミッキーマウス

突然、なかよしのプルートがピート皇帝の城へ連れ去られた。どうやら新しい魔法の実験台にされるらしい。急いでプルートを助けに向かうミッキーマウス。ところが城までにはさまざまな敵や難関が待ち受けている。「天空の木」や「魔法の森」、さらに「炎の地底」や「風の岩山」など、たくさんの危険な罠が…。ミッキーはウイザード（魔法使い）やファイアーマン（消防士）、そしてクライマー（山登り）に変身しながら、不思議の力を発揮していく。がんばれミッキー！元気なプルートに会えるまで——。




グーフィー

かわいいミッキーマウスが飛んだり、跳ねたり。

ミッキーがトマトをつかんで、飛んだり跳ねたり、かわいい動きを披露！さらに、水の中だってへっちゃらへっちゃら。スイスイ泳いじゃうミッキーにきっとビックリするぞっ。



相手はなかなか手ごわいぞっ！

ミッキーの行く手にはいろんなキャラが待ちかまえてる。空中から攻めてくるハチの群れやピート皇帝の衛兵。そして、第1ステージのボスキャラ＝ヘビランテ。けっこうこれが手ごわいんだから…。



油断禁物！ステージにはたくさんの罠が…。

ステージには、あっちこっちに罠が仕掛けられてるぞっ。イバラや木の葉などのワケありゾーンが満載だ。でも、この難関をどんどんクリアして、早く前へ進まなきゃ！



楽しいアイテムがこんなにいっぱい。


ランプ
魔法の力が回復するぞっ。


消火栓
消防士の時にホースの水量が回復する。


ミッキー人形
残りミッキーが一人増えちゃう。

☆この他にも、いろんなアイテムがあるよ!!



コインを集めてわくわく買いもの。

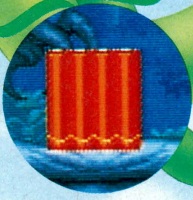
アノ手コノ手を使ってコインを入手。そして、チャンスを逃さずショップへ。すると、そこには欲しいアイテムがズラリ勢揃い。さあ、これでしっかり買いものネ！




プルート

コスチュームを変えると、こんなにパワーアップするぞっ！


ミッキーマウス
いろんなものをつかんで投げる。
ミッキーの基本スタイル。


ただいま、着替え中!!


ウイザード（魔法使い）のミッキー
指から魔法を放ち、敵の動きを封じ込めることができる。


ファイアーマン（消防士）のミッキー
ホースから放水し、敵をやっつけたり、物を動かしたり。


クライマー（山登り）のミッキー
上、横、斜めにロープを投げて、振り子のように身軽に動く。

次回のNEWSOFT NEWS VOL.2ではもっと詳しく紹介するよ!!

スーパーファミコン® 用カセット アクションゲーム 8メガ
'92年11月下旬発売予定 定価8,500円（税別）

株式会社カプコン 大阪本社営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2−2−8 東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2−6−1新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。



SUPER Famicom®
は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
MYSTERY CIRCLE
●ミステリーサークル●
宇宙からの
挑戦か!
甲子園2
スーパーファミコン®
好評発売中!
KAC
K.AMUSEMENT LEASING CO.
発売元:ケイ・アミューズメントリース株式会社
テレホンサービス●東京03(3709)5806 大阪06(365)0040
お問い合せ●東京03(3709)7701 大阪06(365)8879
ファミコン事業部 〒158 東京都世田谷区用賀2-39-17 用賀駅ビル303号
大阪支店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル


SUPER Famicom
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
ガキ大将の秋祭り!
～おまたせの新発売!～
日本、キャラクター・メイ王の座に君臨する
永井豪ちゃんの「CBキャラワールド」が、
爆笑アクション連続速射のゲームで大登場!
ガキ大将体験の大冒険に、急いで出かけよう!
CBキャラウォーズ
失われたギャ～グ
BANPRESTO
BOOOOOM
THAAAAKK!
CBキャラウォーズ
失われたギャ～グ
絶賛発売中!!
スーパーファミコン用ROMカセット 定価8,500円(税別)
※CBキャラウォーズは、永井豪CBキャラワールドのキャラクターを使用しています。 ©ダイナミック企画・ALMANIC・BANPRESTO 1992

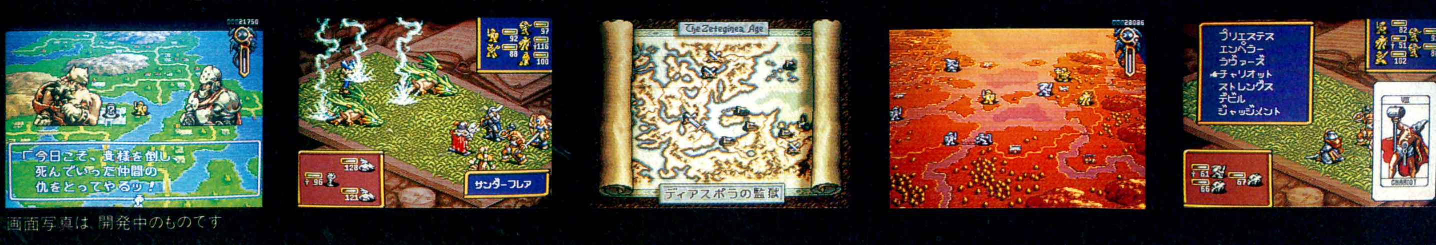
QUEST

闇に集うなら、悪魔に魂を捧げよ。



正しい道は、必ずしも平坦なものではない。むしろ、その正しさゆえに困難なものになる。しかし、人は力を持った瞬間、真実の姿を現す。あくまでも、イバラの道を歩むのか、それとも、安易な道を選んでしまうのか…………。「Ogre Battle—オウガバトル—」この壮大な戦いの中で、キミはどんな道を選ぶのか!!

「Ogre Battle—オウガバトル—」は、広大なファンタジー世界を舞台に繰り広げられる、リアルタイムシミュレーションです。しかも、思いもよらないさまざまなゲーム世界が、キミを待っています。そのマップは3D表示。もちろん、拡大・縮小表示が可能です。メインコマンドは4つだけ、わずらわしい思いをせず、ゲーム世界へ没頭することができます。バトルシーンはアイソメトリックビューを採用、リアルで迫力あるバトルが楽しめます。果たしてキミは、悪しき帝国「神聖ゼテギネア」を打倒することができるでしょうか?!



画面写真は、開発中のものです


SUPER Famicom®
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
光に生きるなら、
聖なる道を歩め。
EMPEROR
TAROT CARD Ⅳ THE EMPEROR
その力は、風、地、火、そして水と世界のすべての要素を支配する。すなわち、この世界を支配する知恵と権力を象徴している。しかし、その力は使う者の心に左右される。邪な心の者の、その内面は以外に脆く、自らの地位すらも捨てることになるだろう。
オウガバトル
Ogre Battle™
The March of the Black Queen.
今秋発売!!
12メガバッテリーバックアップ
希望小売価格 ¥9,600(税別)
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
株式会社クエスト 〒158 東京都世田谷区用賀2-18-8 TEL.03(3708)1383

月刊 アスキーコミック

10月号

9月19日(土)発売
(毎月19日発売)
定価500円[税込]



真・女神転生
御祇島千明 鈴木一也

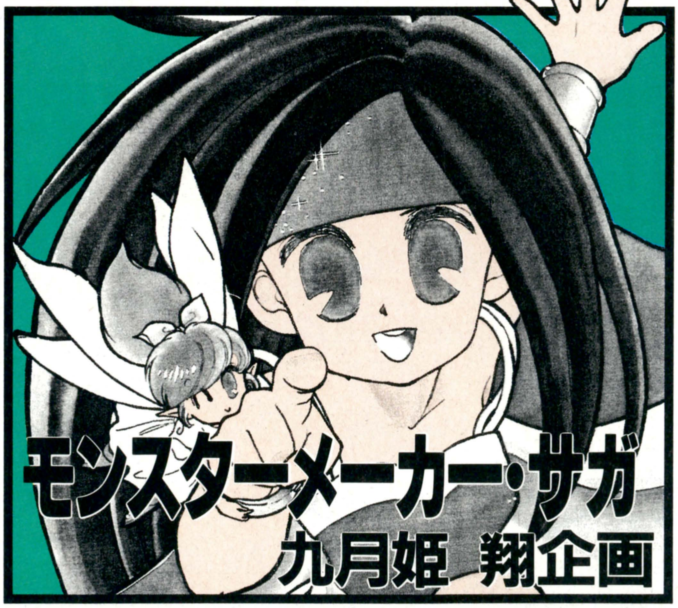


メイルストロームの彼方
-ウィザードリィV- しのざき嶺 竹内誠

内容充実!!《第3号》豪華連載陣!!

STAR★STRAGGLER
ガンウルフ 岡崎つぐお

空間凶機デバステイター	やぎむら亜樹 吉田俊
DAIHONYA	とり・みき 田北鑑生
遙かなる異郷 ガーディアン	市川みなみ
キャプテン・ハーレイ	豊島ゆーさく みんだ☆なお
スーパーアレスタ	岡崎沙実 久保宗雄
ディファレント・レルム-夢幻の探索-	藤村文彦 北川直
HINAKO!!!	山本貴嗣
ソルティーパコ	サトウ・ユウ
しましま曜日	竹本泉



モンスターメーカー・サガ
九月姫 翔企画

特別読み切り24P!! 『ヨミ』とりうみ詳子

ＦＦＶ大予想と画面写真を徹底比較

FF新聞

発売元／ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
電話番号03・3486・7111(大代表)
〈第56号〉
平成４年(1992年) ９月18日発行

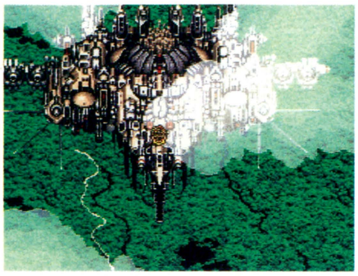
読者の予想どおり 飛空艇シーンは2分間モード5分間モードがあるかな？

巨大な要塞は敵戦艦か？

ついにその全貌を現わした、期待の新作『ＦＦＶ』。以前当ＦＦ新聞班では、発表した『ＦＦＶ』大予想と、実際の『Ｖ』の写真を徹底比較。どれくらい読者の予想が正しかったかを追及しちゃうのだ。

まずは左の写真を見てくれたまい。飛空艇の向かいには、なんと巨大要塞の姿が。大予想第１弾にあったとおり、飛空艇シーンはシューティングなのか？　だとしたら何面のボスなのか？　２分間、５分間モードはやっぱりあるのか!?　というのは冗談。第２弾でのスクウェアのコメントを見ればもうわかるよね。『ＦＦＶ』は正統ＲＰＧ。もちろんシューティングは存在しないのだ。期待してた人、残念でした。

さて、真相はというと、これがまったく不明。写真を見るかぎりでは、なにか重要なイベントに見えるよね。敵か味方かもわからないけど、とりあえずはゲームが出るまでのお楽しみってとこころだ。



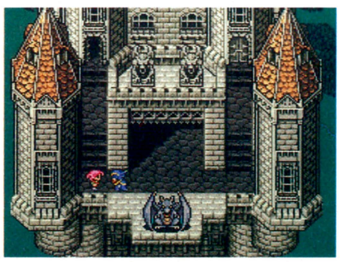
➡謎の巨大要塞。発表された飛空艇のシーンとアングルがちがうけど、はたしてなかには入れるか？



⬆香川県　さつき

基本的システムは『Ⅳ』とおなじ？

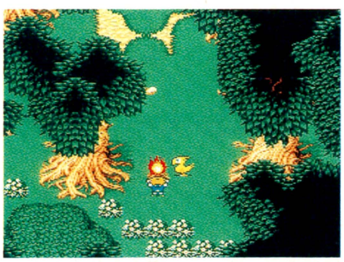
毎回斬新なシステムを見せてくれる『ＦＦ』シリーズ。写真を見るかぎりだと、『Ⅳ』のシステムを継承しているように見えるね。さて、大予想第１弾の、魔法や武器の使いかたによって職業が変わるという予想は、残念ながらハズレのようだ。主人公がチョコボという予想は、超特級大ハズレ。



➡ドラマチックなワンシーン。竜騎士も登場するのだろうか？

戦闘シーンは？

『ＦＦＶ』の戦闘はスゴイ！　字は大きいし、背景はキレイだし、魔法は派手だし、『Ⅳ』から大進歩したよね。さて、大予想の神経毒、出血毒は、第２弾のコメントどおりハズレ。竜や馬などに乗って戦闘をするという予想も、写真を見るかぎりハズレみたい。正解はゲームを見てのお楽しみ！



➡広大な森のなか。チョコボとの交流のシーンがあるのかな？

気になるストーリーは？

現段階ではぜんぜん公開されていないけれど、いったいどんな物語なのだろうか？　主人公の親友がシドで、飛空艇を作る旅に出るという予想も、その真偽は確かめようがないのだ。写真を見ると主人公とチョコボが焚き火にあたっている。はたして彼は、チョコボといっしょに旅でもしているのだろうか？　謎はますます深まるばかりだ。



⬅戦闘シーンは迫力アップ！　新しい魔法は登場するのか!?

ＦＦこだわりインタビュー
スクウェア宣伝部　岡宮さんに聞く

――では、現在の開発状況から聞かせてもらえますか？

岡宮　そうですね、まずまず、と言ったところでしょうか。

――今回の『ＦＦＶ』は16メガということですが、もしかして価格は１万円以上になってしまうんでしょうか？

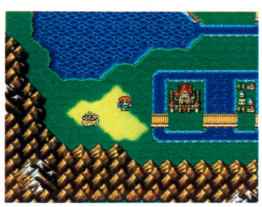
岡宮　いえ、なんとか４ケタ台に押さえたいと思っています。

――『Ⅲ』でのジョブチェンジシステムはわかりにくい、という意見がありましたが、『Ｖ』はどうでしょう。

岡宮　たとえばジョブチェンジしたときに、自動的に最強装備をしてくれるコマンドがあります。『Ⅲ』よりも、ユーザーに親切なシステムになっていますよ。

――なるほど。では最後に、ユーザーへのメッセージをひとつ。

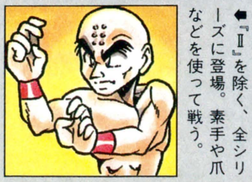
岡宮　『ＦＦＶ』は、『Ⅰ』や『Ⅲ』のパラメーター型と『Ⅱ』や『Ⅳ』のストーリー型の融合。シリーズの集大成です。楽しみにしてください。



➡年末の発売まで、あともうひとガマンなのだ。

▼ＦＦなんでも図鑑

モンク



⬅『Ⅱ』を除く、全シリーズに登場。素手や爪などを使って戦う。

神の教えに従い、自分の精神と肉体を極限まで高めようとしている僧侶。宗教的戒律のため、義に厚く、非常に礼節を重んじる。魔法はいっさい使わず、いざ戦闘というときには、鍛えあげた鉄拳で立ち向かうのだ。彼らの使う戦闘術は、数々の宗教戦争のなかで編み出した、きわめて実戦的なもの。気を爆発させることによって敵を叩きのめす、必殺の拳法だ。世に邪悪のはびこるとき、彼らは世界中に散って、日夜戦い続ける。

眼がされるキモチ

連載第20回
宝塚ジェンヌは女神サマなのだ

イラスト・文：藤沢まりの

ブスは同性愛に走るの？

「すみれの花ァ〜〜咲くゥ〜〜頃ォ〜〜♪」とくれば、もちろん宝塚。私も子供の頃、お母さんに連れられて、『ベルサイユのバラ』(もちろん初演よ。古いって？ おだまり)を観に行ったわ。

そこで今回は、この乙女の園、宝塚を観に行くことにしたの。

私とチャイルド秋恵は、ランチをいっしょに食べるために、開演の1時間まえに劇場前で待ち合わせたの。けど、行ったらびっくり。劇場の前の道路には、ギャルからオバサンまで、**200人ぐらいのファンがひしめいてる**じゃない。

「こんなに早い時間から、いったい何事かしらん？」

と思ったら、ちょうどスターさんが楽屋入りする時間だったのね。

で、私たちもそのなかに混ざって待ってたら、きたきた。男役と思われる、ショートヘアを茶色く染めた女性が、周りに2〜3人の付き人を従えて、肩で風切りながら歩いて来た。サングラスかけてるから、どんな顔してるのかわかんないけど、とにかく背が高くって、頭ひとつ飛び出してるから、遠くからでもすごく目立つの。

「うーむ、たしかにかっこええ」

なんて言ってたそのとき、ふとあることを発見してしまった。

スターが目の前を通り過ぎるとき、ファンの子たちが、立て膝をつくような形でしゃがむのよ。最初はサングラスの下から素顔を覗きこもうとしてるのかと思ったんだけど、**どうやら敬意の表われらしくて、これにはぶったまげ。**

これがアイドルの追っかけだったら、「キャー!!」と叫びながら群がって、服が引きちぎれるまでもみくちゃにするとこなんだろうけど、ヤツらはお行儀よく、カメラ片手に潤んだ瞳で見つめるだけなの。でも、よく考えたら、相手は女なのよね……、**ウゲェ、気色悪ィ。**

こんな調子だから警備のおっちゃんも気楽なもんよ。手を組んで、あさっての方向を見ながら

「今夜の晩酌のつまみは何だろう」

とか考えてそうな顔。

私たちは、こいつらと同類と思われちゃうのも何だから、とっとと切り上げて劇場に入ったの。そしたら今度は3段腹のおばちゃんの集団。ツアーで来たのか、みんなお腹**(もしかしたら胸かもしんない)**に、お揃いのバッチ付けて、劇場名物モナカアイスを頬張ってる。**これって、外にいる子たちの将来の姿なのかしら……。**

そんなこと言ってるうちに、いよいよ開演時間になって、舞台前の生オーケストラが、オープニングの曲を奏で始めたの。今回は、源義経と静御前の悲恋物語っていうだけあって、幕が開くとまさに絵巻物の世界。**衣装はハデだし、化粧は濃いし**……やっぱ宝塚は、こうでなくっちゃ。

でも変なのが、スターさんが出る時の拍手。出てからならわかるんだけど、出るまえにするの。突然、拍手が始まったかと思ったら、それを待ってたかのように入場するんだから、不思議よねェ。

「いったい何回観に来てんの？」

って聞いてみたくなっちゃう。

でも、私もやっぱ女の子ねェ。ラストシーンは感動して、思わず目頭が熱くなっちゃったわ。

「いけない、こんなとこチャイルドに見られたら、**ファミ通中の笑いものにされてしまう」**

と、かゆいふりして目をこすってたら、隣りから**ズルズルと鼻をすする音が**……。

「季節外れの、花粉性でしゅう」

なんて、白々しい言い訳をしながら、**チャイルドったら涙と鼻水で、顔中ぐしゃぐしゃにしてるじゃない。**でも、こんな私たちにも

「今日の☆◎様、一段とステキ」

「△■様のテノールに、しびれっちゃったわん♡」

とか言ってる**おデブちゃん**は、やっぱ理解できないわ。





ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、メタリックガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前(ソフトの場合はソフト名も)、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え(何月何日号のクイズか明記)を、わかりやすい字で書いて送ってね。

ガバスシステム

GAVAS SYSTEM

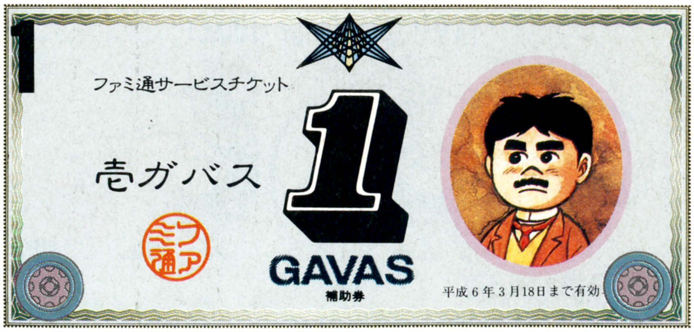
今週のクイズ(○のなかに文字を入れよう)

『ドラゴンクエストV』の発売日は?

9月○7日

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られたメタリックガバスが必要です。補助券ガバスだけでの応募はできません。









※補助券ガバスをメタリックガバスに取りかえることはできません。

※今週号の応募の締切は1992年9月18日到着分まで!!

ARCADE MANIAC
アーケードマニアック 第83回

1987 KONAMI
THE HUSTLER
文責：渋谷洋一
協力：漆原龍之介／二木康夫

肖像権

'87年は映画『ハスラー2』が公開され、若者を中心としてビリヤードブームが起こった。それまでのビリヤード場は、ギャングのたまり場のようなイメージがあって、いざ始めようと思っても、初心者がすんなりとビリヤード場に入っていけるような雰囲気ではなかった。だが、この映画によるブームに便乗しようと、ビリヤード場が急増。新しくできたビリヤード場はそれまでのビリヤード場とは異なり、清潔でおしゃれな雰囲気を持つ、健全なものだった。そんな新しいビリヤード場には、映画『ハスラー2』に感化された、ハスラー気取りのおしゃれな男女が溢れていた。

この『ザ・ハスラー』は、そんなビリヤードブームに便乗すべくコナミが開発したビリヤードゲームだ。そのビジュアルなども、映画『ハスラー2』をかなり意識した構成だ。

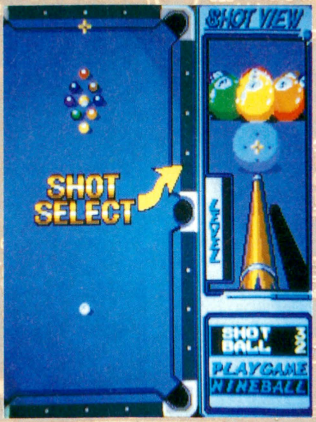
コインを入れ、ナインボールかローテーションのいずれかを選択してスタート。ナインボールは9番ボールを先に落としたほうが勝ち。ローテーションは1から15までのボールを使用し、そのボールの数字がそのまま点数となり、先に60点を越したほうが勝ちとなる。しかし、なぜかこのゲームでは、ローテーションを選択した場合、すべてのボールを落とさなければ勝ちとはならない。

映画『ハスラー2』ではトム・クルーズが主役を演じ、ポール・ニューマンは師匠役として出演していた。このゲームでは、デモやショット時にちょっとしたビジュアルシーンが見られる。そこに登場するのは髪を短く刈ったトム・クルーズ風の男であり、白髪交じりの髪にサングラスといった、まさにポール・ニューマン風の男。ビデオゲームの世界では、"○○風"の人物がよく登場する。

そこには肖像権の問題があり、実際の人物の写真でも絵でも、使用するには、当然本人もしくは著作者の承諾が必要だ。大スターともなれば、それなりの高額な使用許諾料を請求してくるであろう。

しかし、巨額のお金を支払ってペイできるような商品ならばまだしも、これは出ても数百枚程度のゲーム基板。割りに合わない。しかし、ブームに便乗するにはトム・クルーズ風の人物を出したほうが効果が高い。しかしお金は出せない。じゃ、似た人にしよう、と実際はこんな事情なのだろう。

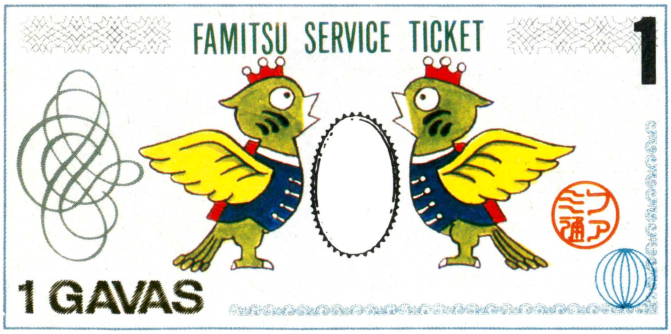
映画『ハスラー2』の前作『ハスラー』が、何十年もまえに公開されたときもビリヤードブームは起こったという。歴史は繰り返す。またなにかのきっかけや工作によってビリヤードブームは起こるだろう。未来のビリヤードゲームは……。

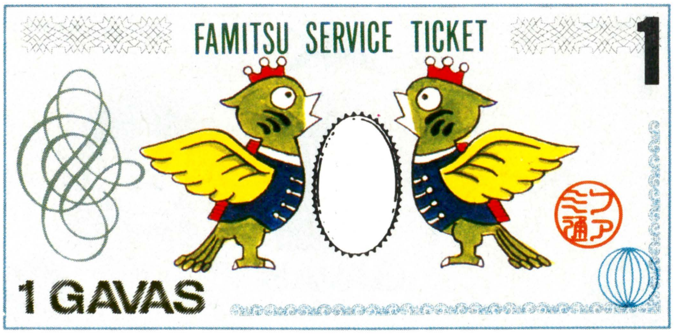


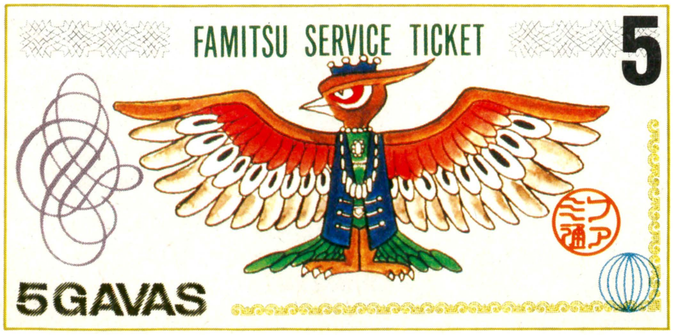
⬆ナインボールとローテーションのいずれかを選択してプレー。だが、コンピューターとの対戦ゲームではない。

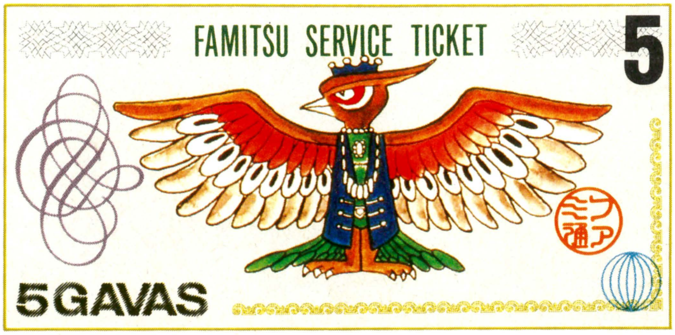


⬆ちょうど公開された映画『ハスラー2』の影響で、ビリヤードブーム。ちまたにビリヤード場が急増。ハスラー男も増加。









※補助券ガバスをメタリックガバスに取りかえることはできません。

水玉紳士録

MIZUTAMA BLUE BOOK

私的ゲームキャラクター名鑑

今週のゲスト　**プリンス・オブ・ペルシャ**

イラスト：水玉螢之丞
文：島崎　遙



「みなさん、このたびは私ごとき若輩者の一途な恋のために、日夜訓練をしていただきまして、誠にありがとうございます。あのジャファーに姫を寝取られるぐらいなら、どんなにつらい訓練にも耐えます。どうかみなさんの指さばきで、私と姫をお救い下さい」

——2時間も計れる、でかい砂時計っていうのもスゴイけど、城のなかに熔岩が流れているっていうのも、スゴすぎるぞ。しかも、彼の恋に残された時間は2時間しかない……。理不尽な設定に文句を言っているヒマなどないのだ。もう、やるっきゃない。かくして若者は最上階にいる姫のもとを目指すのであった。

「だいたいこういうモノは、最初は簡単なもんだよな。ホレ、チョイチョイと。あ、敵だ！　あれ、剣がない？　アレ〜」

——リアルなのはエッチっぽい腰の動きだけではない。剣がないと戦えないのであった。

「ちっ、ずいぶん回り道をしてしまったぜ。こんな敵は追い詰めてからの切り刻みで楽勝よ。あ、先が見えない。よし、あれだ！　すり足すり足っと」

——初挑戦で熔岩ダイブしなかった者ははたしているのだろうか？

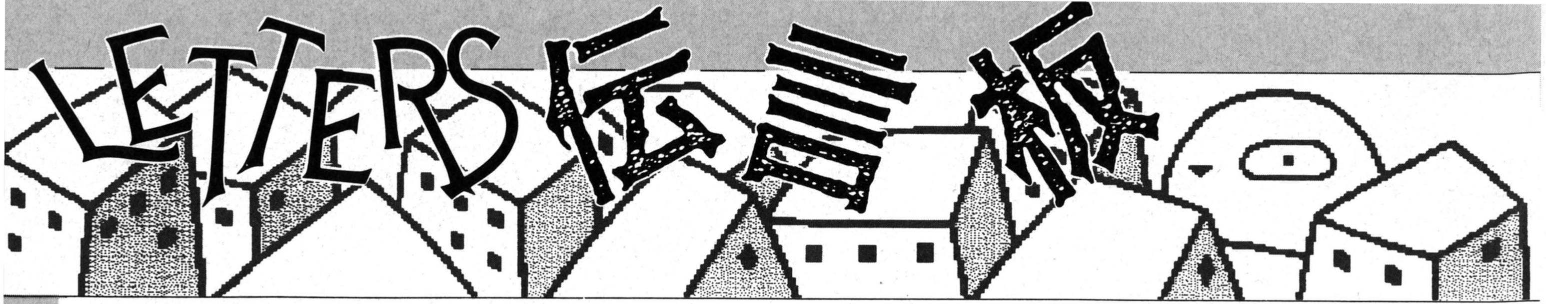
「う〜。こりゃ、悪魔城よりも陰険だぞ。わっ、丸太が！」

——バッティングセンターと同じ仕組みなのだろうか。なかなか興味深い罠である。などと言っているうちに、なんとか姫のもとにたどりついたのであった。

「こんなに簡単にいくわけないけど、まあいいや。おう姫。さすがに、誘拐されるだけあって、なかなか、なまめかしい。とにかく無事でなにより」

「サーカスでもやってきたの？　ねえ、お風呂入ってきた？」

——いつの時代も男の苦労は女にはわからないのであった……。



LETTERS伝言板

朝のさわやかな目覚め。スズメがチュンチュンと元気に鳴きだす。おお、みんな朝から元気だな〜と思い、ふと下半身を見ると……。はっ!! ほんの2年ほどまえまで元気だった我が盟友が夏バテ状態に!

あんた、誰なん?
(住所氏名年齢を書かんか)

えっ、ぼく?
ふいをつかれた編集者

シンデレラの話で、どうも納得いかないのがガラスのくつです。カボチャの馬車は消えるのに、どうしてガラスのくつだけは残っているんだろう?
(兵庫県 りゅうせいやろう 15歳)

魔法使いのばあさんが、ボケとったんとちゃうか? 消し忘れると、でんこちゃんに怒られるぞ。くわばら、くわばら。
電気を大切にする編集者

アバタモ・エクボの69回目の銭湯に登場した、髪をおろしたエクボに惚れてしまったのだ。うおーっっっっ。
(千葉県 エクボ命 12歳)

しかし、それはむくわれない恋だぞ。相手はなにせマンガのキャラクター。お互いのハーツを確かめ合うことは、絶対にできないからな。だからといって、ひとりプレーは禁止だぞ。頼むからファミ通を見て、ソレをするのはやめてくれ! なのだ。
週刊ファミコン通信は健全な娯楽雑誌だと思っている編集者

最近、仕事でいくらでも残業はできるけど、どこかへ遊びに出かけたときなんかは、やたらと疲れてしまいます。たぶん新種の病気だと思いますので、どうか病名をつけてください。
(東京都 魔月)

アナタはぜんぜんビョーキではありません。そういう人は、日本で約5000万人は生息していると思われます。寄らば大樹の影。みんな、みんな残業なんだ、ワーカホリックなんだあ〜。
長いものには巻かれる編集者

このまえ、変な人に頭がよくなる術を強引にかけられました。不気味だった。
(兵庫県 松野文亮 13歳)

で、結果はどーだったの? 気になるなあ。よく「あなたの幸せをお祈りさせてください」と言って、強引に人の頭に手を当てるヤツっているよね。だけどさ、祈られたって、幸せになんかなるわけないよなあ。リンダ困っちゃうん。
幸せを祈られるより、どーせだったらオゼゼをもらいたい編集者

謹啓 厳しい残暑が続いておりますが、皆様はいかがお過ごしでしょうか。とつぜんのお便りでたいへん失礼致します。ところで先日『マインドシーカー』をようやくクリアーしました。なんだか超能力が開発されたような気が致します。末筆ながら、皆様のご健康とご繁栄をお祈り申しあげます。 かしこ
(奈良県 いもだばなな 18歳)

またまた、リンダ困っちゃうんなはがきが届いてしまったぞ。だいたい祈りやゲームで頭がよくなったり、超能力が開発されるんだったら、誰も苦労はしないって。人間、地道に生きなきゃね。これ、リンダからのお願いよ。
ついでにオゼゼのカンパもお願いしたいさっきの編集者

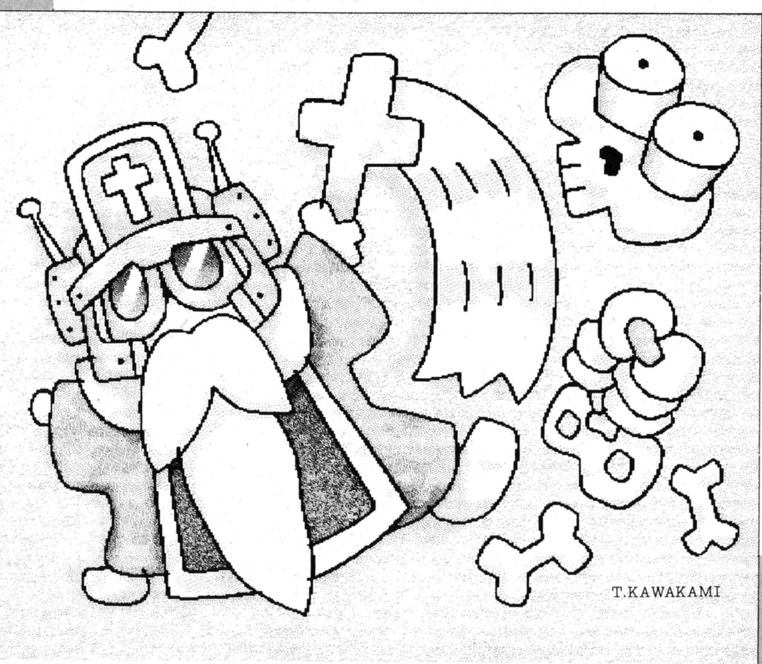
みんな、応援しているよ。
(富山県 あっこ 21歳)

だから応援より…………。
オゼゼに執着する編集者

友人に「私、将来ファミ通の編集者になりたい!」と、言いましたが、まったく信じてくれません。それどころか、バカにされてしまいました。でも、私は、本気なんです。もし、このまま気が変わらないようでしたら、ぜひ編集部の一員に加えてくださいね。
(東京都 沙羅曼陀丸)

やる気があるって、とってもいいんだけど、編集部の一員になるには根気も大切だよ。先輩編集者に「買い物行ってちょ」と言われたら、どんなに仕事をかかえていても、笑顔で飛んでいかなきゃダメ。そうでないと、みんなにヌルの烙印を押されてしまうぞ。どーしても編集部の一員になりたかったら、こういう仕打ちを受けても、絶対に辞めないハートが必要だな。これ以外にも、マンガ家の原稿を徹夜で待ったりするしね。
今宵も原稿を待つ根気爆発編集者

先日クルマの窓から顔を出していたら、ネコが飛び出してきてゴリッと引いてしまったのを見た。しかも顔がタイヤに引き込まれて、つぶれたのをバッチリ見てしまいました。ホント、北海道はいいところですよ〜。
(北海道 わかの)



ネコネコ、コネコ。脳汁バーンなの？　枝でツンツンしちゃえ。エンガチョ、指切った、暴力団新法。ミンボー、チンボー天気予報。うっひょっひょっひょっひょっ。

臓物の話になるとなぜかウキウキしてしまう危ない編集者

ガバスを1000ガバスためると、オカマのMさんの生写真がもらえるというのはどうでしょう。

（神奈川県　立島リコ）

あ〜ら、ずいぶん安く見られたわねん。アタシのベリーナイスなうっふん姿を拝見したいというのなら、5000億ガバス用意しな！

日焼け跡がセクシーなオカマのM

ああ、おれ様は女なんでしょうか、それとも男なんでしょうか？　ああ、胸にふくらみがない……ああ!?　ズボンがモッコリして……ああ!?　女もマントヒヒも男も好きだけど、ニューハーフじゃないし……。やっぱりオレ様って神!?

（東京都　矢崎翔子　12歳）

私は『ストII』の春麗より足の太さが110パーセントあるんだけど、この足で惑わされてくれる男の人は誰もいない。やっぱり頭にドアノブカバーをふたつつけて、パンチラしないとダメなんでしょうかねぇ？

（兵庫県　和夏　20歳）

ボディーラインで悩んでいる人が多いようですなあ。まあ、たしかに男って生き物は、ナイスフェイスでナイスボディーな女の人にひかれるもんだけど、最後の決めては、やっぱり心だと思うんだなあ。本田やよいがいくらナイスフェイスでも、あの性格じゃ嫁のもらいてがないんじゃない……わけはない。いやあ、本田やよい先生はホントいつ見てもグッスよ。肩もみましょうか？　乳は？　乳もんでモンデーラ、パンツ見えてパンテーラ。なーんちゃってね。ははは。てなわけで、読者のみんなも本田やよい大明神を見習うようにしょうね。…………あの〜、こんなもんでいいでしょうか？

背後に殺気を感じた編集者

あっ！　ほーが見ーる。ブッたのけーつ〜ん〜っ。

（京都府　ひろしす　15歳）

ふ！　あっくゆう―――!!

だまされてしまった編集者

私の彼はいま、奥さんがふたり目のお子さんを出産するため、忙しくってもう2ヵ月も会ってくれません。このままではクモの巣が張りそうです。誰か助けて！　ところで編集部にお邪魔していいですか？　そのときはもちろん、Tバックです。

（埼玉県　いかれポンチ　17歳）

その会えない辛さをTバックパワーに転送して、おいでませ編集部へ！　もし本当に来てくれたら、病み上がりのジョルジョ中治も、たいそう喜ぶにそういない。スコッティティッシュの箱を持って、キミを待っているぜ！

やる気がみなぎってきた編集者

細川ふみえからエナジーを感じる。なんでだ？

（富山県　元帥太郎）

おのれ、まだボインちゃん愛好会の残党がおったか!?　古き悪習に捕らわれた、宇宙リーグ級の発情少年め！　ビビッドなヤングのあいだでは、ジャストフィットが主流だということを、思い知るがよい。時代に乗り遅れるな。

手ごろなサイズの白石ひとみにハートはメロメロな編集者

じつは私、お兄ちゃんを愛しています。こんなに燃えるような恋をしたのは、生まれて初めてです。やっぱりこれは、ゆるされぬ恋なのでしょうか……。

（鹿児島県　本気よ　13歳）

モラルなんかクソ食らえだっ！　そんなもん後生大事にとってたって、できるのはクソして長生きすることだけなんだぜ。他人がゆるさなくっても、自分がゆるせばずべてよし。なにも、他人に迷惑をかけるわけではないんだからな。もし後悔しても、ツァラトゥストラ（ニーチェ著）のように〝私がそう欲した！〟と、言えるような恋をしようぜ。恋をするものに祝福を、モラルを守るものに剣を、だっ！

インモラルに生きる編集者

情熱のフラメンコ野郎、ここに参上。はあーっ、スココンスココン、パラパラパッ！

（東京都　センターリバー　21歳）

は〜あ、なんだかねえ〜。日本の将来が心配だよ。

憂国の編集者カカオビン

オカマのMさんに質問があります。ズバリあなたは誰ですか？　ぼくはず〜っと、桃栗がオカマのフリをしていると思っていたのですが……。ここで本当のことをぶっちゃけてください。

（兵庫県　劉兄ィ）

あらあら、オカマのMちゃんの秘密が知りたいのん。じつは桃栗に無理やり××されて、オカマになったのよん。アタシって不幸ね。というのは嘘よ〜んのオカマのM

べーしっ君

はやく次のオリンピックを見たい　荒井清和



立て、立つんだジョー！　フックだボディーだボディーだチンだ。う〜ん、ダメか。そんなバナナ、台湾バナナ。デカイからって、いい気になるなよ。男は中身なんだからな。

おたよりのあて先は186ページ、伝言板係まで。なるべくはがきで送ってね。採用されたかたには1000ガバスを進呈します。

Somebody! Oh! Shuji

[サンバでお習字]



サンバ賞 2500ガバス

茶臼大王
（マウス対応）

茨城県　松田譲

ほかにも駅弁大王やしゃちほこ大王がいるかもね。大王とまでなると、すごいんだろうなあ。コワイよ〜。

ルンバ賞 2000ガバス

新宿GERO
（半熟HERO）
by 汚い町

大分県　らんま2

給料日あとの金曜日なんかは、ボロぞうきんのようなサラリーマンが、GEROまみれで寝てたりするのだ。



ファミ通町内会
FAMITSU CHONAIKAI

あんまり暑いので、パンツ一丁になって原稿を書いてみた……。ああ、気持ちいい。解放感が止まらない。

マンボ賞 各1750ガバス

皇帝ジュディ・オング
（鋼鉄帝国）
by やだなこんな皇帝

兵庫県　色須魅亜

『魅せられて』のあたりまでは、レコード大賞も気にしてたんだけどなあ。

低速のセダン
（提督の決断）
by ポルシェ

埼玉県　ガンこおやじ

byポルシェはちょっとヘン。それはそうと低速トルクのあるほうが実用的だぞ。

G-LOCの黙G-LOC
（北獄の黙示録）

高知県　よしだよしお

デニス・ホッパーさんへ。マリオの敵役を演じられるそうですね。あーあ。

produced
（パロディウスだ）
by
① 〜を生産する
② 〜を生み出す
③ 〜を提出する

秋田県　ジャムおやじ

英単語を使った新機軸。ほかにもあるはずなのでレッツ投稿。早いもの勝ち。

盆踊りな人々 各1200ガバス

あの人は今ごろ何をやってるんだろ？　**文来ん通じん**状態なので、ぜんぜんわからないのだ。**亀へ恩、きっと……**。なんて思ってくれてるかもしれないけど、**あのヨガファイアカンカン娘ぇ**的気分なので、どうでもいいや（いい加減）。新聞を読んでないので事実関係は知らないけど、**労働党勝利**おめでとう。よかったね（さらにいい加減）。

文来ん通じん
（ファミコン通信）
を略して文通

新潟県　板井可都也

亀へ恩、きっと……
（カメレオンキッド）
by 浦島太郎

東京都　浜田誠二

あのヨガファイア♪
カンカン娘ぇ
by ぱとれえぜ

青森県　佐川隆志

労働党勝利
（ロードス島戦記）
by イスラエル総選挙

千葉県　桜桃記

家老親切
（餓狼伝説）
by いいんだ

北海道　ペー

春巻全部食う客
（竜巻旋風脚）
by 中華料理店破り

大阪府　てんぷら

ついに注と……
（ツインシュート）
by 荒井注復活！

大阪府　ロシアン

痛い!! 小便困難
（未来少年コナン）
by 尿道炎

東京都　ジャッキー象太

各1500ガバス

読者の4コマ

神奈川県　中森茶介

ドリフのゲームって出ないのかなー。今話題のCD-ROMとかでさー。



●選評　たらいと石油カンは、ドリフの必須アイテム。あと、幼児と猛獣がいれば完璧。

東京都　大工の父さん

がんばって描きました。よろしく。



●選評　ベタベタの屁みたいなダジャレを言われると、死にたくなるよね。

各800ガバス

鵜の頭脳

たくましさでさしまくった

東京都　ハカセ

タイヤにベタベタベニヤ板（いた）

東京都　三国太郎太

腰（こし）！腰（こし）が痛（いた）い！しかし！痛（いた）いがしこしこ

東京都　下村健二

1000ガバス

大予言

近々催されるコミケで、嫌な春麗がたくさん出没する

兵庫県　勇者みっちい

今夜、日ペンの美子ちゃんでやってみる

新潟県　猫邪丸

ファミ通町内会

変則ガバス制

第16回　なんでもBest10

毎回、全応募者のなかから抽選で10名に各369ガバス。特等席に選ばれた人には969ガバスを進呈するぞ!!

今回	前回		得票
1	10	スラップファイトMD	300
2	15	JR追分駅前通りファミコンショップダグラス	201
3	4	南野陽子	189
4	—	宇宙一きれいな大坪千夏さん	176
5	13	せいとうちやこ	96
6	—	宮崎ちひろ	94
7	8	シフ	78
8	31	『魔物ハンター妖子』のとってもかわいい妖子ちゃん	51
9	—	『ストリートファイターII』日本一の掛谷頼稔	50
10	3	さだまさしのセイ！ヤング	37
圏外	—	やっぱりクーパーがすき(20票)、妻鹿小学校(1票)、モルツ(1票)、まいっちんぐマチコ先生(1票)ほか	

●総評　病気静養中のジョルジョ中治がイチオシの、フジテレビアナウンサー大坪千夏がランクイン。佐藤里佳アナのファンもがんばって投票せよ。6位の宮崎ちひろっていうのは一体ナニモノ？『ストII』日本一を自負する掛谷は自分自身での投票だ。累計のほうはほとんど変化なし。あいかわらず中井美穂の独走状態である。今回は都合により二等席はカット。次回はあるから安心してくれ。ではまた来週お会いしましょう。

●何枚もまとめて投稿してくださるかたへ　とりあえず、そのなかの1枚でいいから、きれいに住所を書きましょう。せっかくガバスが当たっても字が汚くて読めなかったりするのです。また難しい漢字(地名、氏名など)にはフリガナを振ってくれるとたいへん助かります。

●応募のきまり　必ずはがきを使うこと！　はがき1枚で1票とする。組織票可。ワープロ、コピーでもオーケーだが、投票する内容は20字以内にまとめよう。

いままでの累計

今回	前回		得票	今回	前回		得票
1	1	中井美穂	1413	11	15	JR追分駅前通りファミコンショップダグラス	501
2	2	電気GROOVEのオールナイトニッポン	1130	12	13	せいとうちやこ	398
3	3	さだまさしのセイ！ヤング	1104	13	12	KATSUMI	343
4	4	南野陽子	1069	14	11	アタリジャパン・ムーミン	342
5	5	スーパーリアル麻雀PIIIの芹沢香澄	768	15	13	美少女仮面ポワトリン	302
6	10	スラップファイトMD	667	16	16	高見みゆき	281
7	6	奈良鹿太郎	601	17	17	B'z稲葉のえっちな腰	265
8	8	シフ	596	18	18	細倉ゆたか(ホモ漫画家)	264
9	7	NHKくらしのジャーナル上田早苗	556	19	19	レッキングクルー	235
10	9	鈴木杏樹	506	20	20	杉本理恵の笑顔	214

今週の特等席

1票(32位)

東京都　ハゲペンII世

カビがふいたカビキラーに一票



水マニア

最近のファミ通編集部では、ジュースではなくミネラルウォーターを飲むのがちょっとしたブームになってます。かなりまえから水を飲んでいた毛利名人なんかは、一日に1リットルくらい水を飲んでいます。水を飲んでいると体の老廃物が出ていくような気がして、なんだか健康体になった気分です。でも、インスタントな食品やお菓子もポリポリ食ってるので、やっぱり不健康なのです。

■やった、ついにやった。いちばんエライデザイナー様の許可を得て、こんな場所にも原稿を書くことができるようになったのだ。次回はホログラムの技術を応用した立体原稿に挑戦する予定。100年待て！

2000ガバス

いろんなことで学んでほしい みんなこうして大人になるんだね

香川県 沖縄沖



楽しくて、気持ち良くって、もう最高です。

●選評　大人になるためにはいろんなことを経験しなければなりません。もちろん田植えもそのひとつです。みんなもやりまくってね。

1000ガバス

邦題でマヌー



ね、涼しいでしょ。米ロサンゼルスの衣装デザイナー、クロフォードさん＝写真＝が手に持ったドライヤーで懸命に涼風を送り込んでいる奇妙な相手は、亀の縫いぐるみに入った男優。オレゴン州アストリア近郊でロケ中の映画「少年ミュータント忍者亀3」の暑さにうだる撮影現場での一コマでした。（AP＝共同）

宮城県　KEN

ぼくの亀忍者がこんなへんなタイトルに……。

●選評　う～ん、各方面で話題の亀クンだが、この邦題はちょっと強引だよねえ。

ゴーゴー！エンジン全開だぜ！今週の北島タイトル

500ガバス

前作はなんだっけ？（ストリートファイターⅡ）

東京都　百合子命

1000ガバス

剥き出し天国！

大分県　らんま2



パンツが見えません。どうしたんだ？

●選評　いい記録を出すにはパンティーなんて邪魔なだけ。ノーパンがベストでしょ。

700ガバス

きっと僕が地球を救う

石川県　MS-DOS

漫画的な内容

[redacted]（金沢市・無職）78歳

「宇宙人からの警告来」を見た。メキシコにUFO大襲って戦うという漫画的な内容で、ぼう然とした。竹やりを持平和な生活が一変するかもしれないのに、あまりにものんきだと思った。もう少し地球の未来を心配してほしい。

ひとことだけ。こいつはバカです。

●選評　このおじいさん同様に多くの人が矢追純一にだまされている。注意しよう。

999ガバス

僕の趣味 君の趣味 第1回

岐阜県　サラスパ



主任
清水哲朗
国語

①六年
②病院の診察券集め
③世界中の古代遺跡を巡りつくすこと

555ガバス

追憶は美しい 特別付録 パワーグローブブロマイド



宮城県　菅原英太郎

切りとって遊ぼう！

各1000ガバス

インサニティだけ生き残る社会 異形の肖像

大阪府　山下竜三



神奈川県　ミート石井



はがきの国からヌポヌポ



以前、投稿のオキテで募集したヘンなはがき。さっそく猟奇チックなはがきを送ってくれたのは、宮城県のたま。彼はハサミでズタズタに切り刻んだはがきを送ってくれた。仙台東郵便局のみなさんにはたいへんなご迷惑をおかけしましたが、たまの勇気とバカさかげんを讃えて、彼には500ガバスとジョナサンブロマイドを送ろう。

555ガバス

私の報告書

◎N君は争いが起こると、「ボクが憎まれ役を買ってやる」といいところを見せようとするが、はっきりいって**もともと嫌われている。**
宮城県　熊谷有紀

◎今年も**宮沢りえからお中元のサラダ油が届いたぜ！**
大分県　らんま2

◎NHKのアナウンサーが巨人軍の原選手を**まら**と呼んだ。
東京都　平太

◎プロレスファンを4年間やっているが、いまだに**フェイスロックとスリーパーホールドの区別**がつかない。
熊本県　新米です！



◎8月4日、あの比叡山で**宗教サミット**が開催された。
滋賀県　斬義越府

はみんな同じに見える。
静岡県　人造人間21号

◎M君の肛門から**ミミズが出入りしていた。**
福島県　タラちゃんの法律

◎ボクの友人は、幼いころ**サファリパークのゴリラに誘拐された。**
埼玉県　チャッピー

◎今日、**祖父のカンチョウを隠した。**
兵庫県　タニガチョン

◎セバスチャンとロッテンマイヤーのふたりは**できている。**
滋賀県　龍夢

◎深夜の駐車場で**暴走族がバドミントンをしていた。**
新潟県　パラシュート部隊

◎隣の家のお子様が「なんでも吸いこむ星のカービィー、**うんこも吸いこむ〜**」と歌っていた。
静岡県　土屋文男

◎メス犬に**ちんちん**を教えこむY。
福島県　タラちゃんの法律

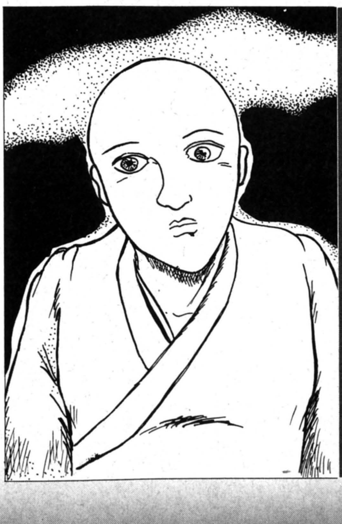
◎アニメの柔ちゃんを見てからあの田村亮子を見た。**現実の厳しさを知った。**
福島県　桜桃太郎



りろりろ

田中ひでお





佐賀県　ごんざれ

投稿のオキテ

●最近、写真ネタを送りたいのだけど、どんな写真を撮ったらいいのかわからない、などというマヌーな質問をしてくる読者がいっぱいいます(はがき総数57枚)。町内会を毎週読んでいる読者ならわかると思うけど、はっきりいってどんな写真でもオーケーだ。まあ、強いて希望をあげれば、インパクトが強い写真が採用かなあ。
●では、インパクトとは何？直訳すると衝撃ってやつ。この写真を見たら、人生が変わっちゃうとか、もう学校に行けなくなっちゃう、というぐらいにトラウマパワー全開のやつがよい。
●というわけで、写真ネタ新コーナーの告知だ。タイトルはアナザーアイドルスタジオ。ファミ通のアイドルスタジオに登場するアイドルたちに負けないぐらいに、素敵なアイドルを紹介するこのコーナー。キミだけのアイドルを写真に撮って送るべし。かわいいギャルやたくましいお兄さん。近所のおばちゃんにへんな生き物。ようするになんでもありだぞ。でも、モデルの許可だけはとっておいてね。
●ではまた来週。

あて先は………　**ファミ通町内会各コーナーまで**

URANAI 開運 占い コーナー

占う人
福田春高先生



日本人の姓名は、約10万種もあるらしい。これは中国の3倍以上なんだって。

迷える子羊救済

9月から就職の手続きが始まり、とりあえずは事務職に就こうかと思っています。しかし本当の夢は、ゲームソフト会社、それもH社でCGデザイナーになることです。夢をつらぬくか妥協するか、どちらがよいのか占ってください。　（北海道　紅ちゃん）

今年は迷う時期ですが、来年になると、夢を実現させたいとさらに胸がふくらむでしょう。いま妥協して事務職を選ぶと、後々不満が残ります。しかしH社には、定員の関係で簡単には入社できそうにありません。採用されなかった場合の方法は、まずコネをたどるのがひとつ。無理なら、手紙（2回出しましょう）で熱意を伝えること。それでもダメなら、総務などを直接訪ねてみましょう。数秘術によれば、6、15、24の日に行動するのが有利です。可能性はかなりありますよ。

●神秘の易パワーを信じれば、あなたの悩みも即座に解消。ドンドンおはがき待ってまーす！

今週の運勢　9/7[月]→9/13[日]

1月生まれ　順調運。まごころを尽くせばすべてうまくいく。ヘタな小細工は失敗のもと。勉強は得意科目が伸びる。家庭運、金運ともに吉。異性運大吉。キスまでオーケー。5と10、黄と茶色、靴、靴下、月曜と木曜が吉。

2月生まれ　なにごともマジメに取り組もう。ルール破りはあとがこわい。週末によろこびごとあり。勉強運、ノルマをこなせば実績向上。家庭では母親に従おう。異性運は待つ一手。3と7、緑とグレー、CD、火曜と土曜が吉。

3月生まれ　好きな趣味や女の子に胸ときめく。週半ばが好調。スポーツは球技でさわやかに。家庭では写真やポスターを部屋に貼ると吉。異性運絶好調。なんとかなる。4と9、黒とオレンジ、写真立て、水曜と金曜が吉。

4月生まれ　急がず待てば、幸運はゆっくりやってくる。3人の友と出会いそう。穴に落ちないよう注意。勉強は不得意科目に時間をかけよう。異性運、つらいがまだ待つ身。2と7、白と緑、小物入れが吉。吉日は火曜と日曜。

5月生まれ　対人面が不調。言い訳するよりだまって耐えよう。週末は汗を流して気分一新。スポーツ運、先輩からイビられるかも。金運はピンチだが借金は禁物。2と7、白とえんじ、夏目漱石の文庫本、土曜と日曜が吉。

6月生まれ　決めたことは実行し、約束を守ろう。無理な計画は立てるな。スピードや転倒には要警戒。スポーツは格闘技が吉。異性運、クラスのアイドルは望み薄。1と6、レモン色、海外のコインが吉。月曜と木曜が吉日。

7月生まれ　千里の道も一歩から。基礎固めが将来の幸運を呼ぶ。交際関係は週末に集中。家庭では門限を守ると吉。健康運は風邪に注意。異性運、旧友や身近なながにイイ人あり。1と6、黒と緑、交換品、水曜と日曜が吉。

8月生まれ　意欲が出ず、モタつきやすい。忘れものやカン違いもありそう。音楽で気分転換しよう。金運は貸し借り禁物。異性運は三角関係に注意。2と7、青とえんじ、ジーンズ、カエルの形のもの、火曜と土曜が吉。

9月生まれ　改善、改革が吉。長年の夢を叶えるとき。週末とくに好調。勉強は3人でやると能率的。健康運は腰と足の筋に注意。異性運、ライバルがいても勝利を目指そう。5と10、黄と紫、海外の雑誌、水曜と土曜が吉。

10月生まれ　実力以上のことをしようと思わないこと。対人関係では誤解、対立に気をつけよう。スポーツは水泳、釣りが吉。健康運は風邪と発熱に注意。異性運はすれ違い。3と8、茶とグレー、菊一輪、木曜と日曜が吉。

11月生まれ　着実に進み、変化や冒険は避けよう。友人や家族からの助言がうれしいとき。家庭では料理に挑戦すると楽しい。金運は小吉。異性運はグループ交際が吉。1と6、白と黒、ロケットペンダント、水曜と土曜が吉。

12月生まれ　損して得取れ。人に尽くすとよろこびを得る。目上からの引き立てがあり、評価してくれそう。健康運は、疲労回復を心がけよう。異性運、グループ内にチャンスあり。4と9、白と茶、水晶、月曜と木曜が吉。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



護　ライガーさん、両親がとてもぼくに干渉します。いま高校に通っているのですが、学校まで見送りにきたりします。それだけじゃなく、ぼくの彼女を非難したうえ、別れさせられてしまいました。このままでは一生、親につきまとわれてしまいます。こんな過保護の親を、どうすればいいのでしょう。
福岡県　ピエール　15歳

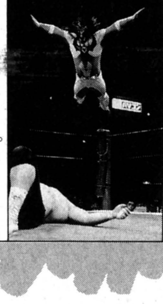
殻　どんな親でも、子供にたいしては過保護なんじゃないのかな。ただキミの親の場合は、その度合が過ぎているようだね。まあ、親が過保護なのは、いくらキミが努力しても、直せるもんじゃないな。これはしょうがない。あきらめるしかないな。だけど一生つきまとわれるのは、努力しだいでなんとでもなるぞ。たとえば高校を卒業したら、ひとり暮らしをして、独力で学校に通うとかね。たしかに親もとを離れたり、自力で学費を稼ぐのはたいへんなことだ。しかし、行動しなければキミは一生、巣立てなくなるぞ。

生　ぼくは生まれてから一度も、刺身というものを食べたことがありません。それだけじゃなく、見るのもいやなぐらいです。ぼくの父は「大人になると、つき合いで嫌いでも食べなきゃいけなくなるぞ」と、言います。だけど刺身って、本当においしいのですか？　やっぱり食べなきゃダメでしょうか？
長埼県　とってんパラパラ

伝　イヤなら食べなくていい。刺身を食べなきゃ死ぬわけでもないし、つき合いのときでも正直にわけを話せばいいんじゃないかな？　けど1回は食べてみたらどうだ。食べても死ぬわけじゃないしね。

親子はいつか巣立ちを経験しなければならない

獣神に聞け！
キミの悩みを獣神ライガーが断つ！　恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。いろんな相談を待ってるぜ!!



'92夏のコンサート特集!

アイドル
ウィークリー

夏といえば、なにはともあれコンサートの季節です。ほかのどの季節よりコンサートが似合うのが夏！　二度と帰らない1992年の夏休み、みなさんはどうお過ごしでしたか？どの会場も熱く燃えたアイドルたちのライブのようすを大特集してお伝えしましょう。CoCoちゃんからQlairちゃんまで、キミの好きなアイドルは登場してるかな？

三浦理恵子

心のなかのオルゴールを開いてみてね そこにはいつも理恵子がいてあげる!

今回の特集のトップはCoCoの三浦理恵子ちゃんのソロコンサート。その名も〝理恵子と夏休み〟。CoCoのコンサートだけでは満足できない理恵子ちゃんファンが、とにかく大勢集まって会場は熱気ムンムン。

オープニングはピアノソロ。弾いているのは、もちろん理恵子ちゃん！　2曲歌い終わったところで、おなじみのミラクルボイスがこだまする。「みんな、元気ぃー!?」たとえ40度の熱があったとしても、理恵子ちゃんにこう言われたら応えはひとつ。「元気だよー!!」これしかないね。

中盤には今回の目玉、お芝居が披露されたのだ。オルゴールのなかから妖精に扮した理恵子ちゃんが飛び出して、やりたいことをやっちゃおう！　というもの。1幕目は長電話。観客のなかから選ばれたラッキーボーイが、理恵子ちゃんとお話できたのだ。2幕目はみんなで歌を歌いたいってことで、『森のくまさん』を合唱。そして、理恵子ちゃんから「みんな、さみしいときは心のなかのオルゴールをそっと開いてみてね。いつも私がいてあげる」というメッセージが投げかけられた。

全18曲、理恵子ちゃんファンにはたまらないステージでした。



7月27日 中野サンプラザ



⬆9月18日に発売される5枚目のシングル、『神様からもらったチャンス』も歌ってくれた。





⬆子猫のようにいたずらっぽく笑う理恵子ちゃん。最近、肩を出す服が好きって言ってたけど、この日も肩の出た服でがんばってくれた。ちょっぴりセクシー？





⬆ダンサーとの息もホントにぴったり合ってたのだ。そっちのほうでもやっていけそう!?



⬆「初日の市川より今日のほうが緊張してます」とあっちゃん。やっぱり東京だから？

⬇テレサ・テンの『別れの予感』をアカペラで歌ってくれちゃったのだ。





⬆「今度コンサートをするときは自分でデザインした衣装が着たいな」という発言もあったのだ。

瀬能あづさ

こんなに踊ったの初めて! 汗がすっごく気持ちいいよー!!

理恵子ちゃんのコンサートのあと、わずか2時間後に同じ場所で開かれた瀬能あづさちゃんのファーストソロコンサート。客層は理恵子ちゃんと同じかなって思ったら、意外と女のコのファンが目立ったのだ。これは同じ事務所の先輩、工藤静香のコンサートにも見られること。あっちゃんも静香ちゃんのように、男女問わず愛される歌手になる可能性大ってことだね。

オープニングからダンサーを従えて登場。いきなり激しいダンスを披露してくれたのだ。中盤には、尊敬しているという山口百恵の『プレイバックパートⅡ』と『秋桜』を熱唱。自分の持ち歌のように歌いこなしていた。終盤のMCでは、「今日はすごくいい日です。みんなが夢に出てきそう」と言ってたあっちゃん。CoCoの残像を求めて会場に来たファンには気の毒だけど、この日、中野サンプラザには〝元CoCoの瀬能あずさ〟はいなかったのだ。ステージに立っているのは、ほかの何者でもない、〝瀬能あづさ〟ただひとり、っていうことを再認識させられたのだ。アンコール1曲目の『もう泣かないで』では、5月17日の武道館で見せた涙はどこにもない。僕たちを元気にしてくれるあっちゃんの歌声と笑顔があるだけだった。

この日のコンサートでは、まだ発売まえのファーストソロアルバム『Crystal Eyes』（8月21日に発売されたよ！）からの曲もひと足はやく聴かせてくれた、全17曲のステージでした。

7月27日 中野サンプラザ





CoCo 夏といえば盆踊りとCoCo夏コンサート! キミはもう〝CoCoちゃん音頭〟を見たか?



➡羽ちゃんてば、いちばん細くてちっちゃいのに元気いっぱいなんだよね。



⬆タクシーや電車内で詞を考えたという真樹ぼー。中嶋美智代ちゃんにも相談したとか。



➡あっちゃんが卒業したいま、低音パートはミッキーにおまかせなのだ。

三浦理恵子、瀬能あづさのソロコンサートの翌日は、４人組となって初めての、CoCoの東京でのコンサート。あっちゃんが卒業したあとの、CoCoの在りかたを示すものだけに、会場中が興味津津だったのだ。

２曲歌ったところで、最初のMC。「歌うパートとかフリが変わったのわかった？」って、そう言われて気づいたんだけど、おなじみの曲なのに、とっても新鮮な感じがしたのだ。ソロのコーナーでは羽ちゃんが『夢からさめないで』の振りをみんなといっしょにやったり、真樹ぼーが自分で作詞した曲を歌ったりと、今回も見せてくれたぜ！

中盤で披露されたのは、本邦初公開の〝CoCoちゃん音頭〟。



⬅ソロもいいけどCoCoでの理恵子ちゃんもとっても光ってるぞ。

ちゃんと振り付けも決まっていて、『はんぶん不思議』のメロディーにのりながら、場内は大盆踊り大会と化したのだ。ヒット曲、『Live Version'92』では11分39秒ものあいだ歌いっぱなし、踊りっぱなし。「みんなにちょっとでも、オォーッって思ってもらえたらうれしいです」と控えめだったけど、最高にすばらしいデキだったぞ!!

「みんなを信じてついていきます」という羽ちゃんの言葉で終わった、最高のスタートを飾った中野サンプラザの公演でした。

7月28日 中野サンプラザ



⬆４人になってもチームワークは変わらないのだ。浴衣もいいけど、洋服もね。

新島弥生 たとえ星は泣かなくても、弥生ちゃんは うれしさのあまり、泣いてしまったのだ

3月のバースデーイベント以来、久しぶりのミニコンサート。アルバム『sucré』を買った人のなかから抽選で選ばれたファンだけが、今回のライブに招待されたのだ。

麦わら帽子にピンクのドレスというお嬢さまファッションで登場した弥生ちゃん。緊張した面もちで3曲たて続けに歌ってMC。「いまやってるイベントのタイトルが、〝似顔絵もって集合！〟っていうんですけど、『8時だよ！　全員集合』を思い出しますね」と軽いボケ(?)をかましてくれた。



終盤、「とっても緊張してたけど、みなさんの応援のおかげでうまくできました」と言ったとたん、涙を見せた弥生ちゃん。よっぽどうれしかったんだね。



⬅疲れたときの清涼飲料水のような歌(?)『海へ続く一日』を熱唱。

遠くからやって来たファンもみーんな満足して帰ったこの日のミニコンサート。素顔の弥生ちゃんの魅力に、改めてノックアウトされちゃったってそんな感じのハッピーな一日でした。

7月29日・新宿ルミネアクトホール

⬅出口では、弥生ちゃんがファンひとりひとりと握手。ヤリィー!!



⬆お嬢さまっぽいのもいいけど、チャキチャキの浪花っ子らしい一面も弥生ちゃんの魅力。

Qlair デビュー2年目を迎え、ますます元気な3人 2度目の夏！　セカンドコンサートin青年館!!

『IN YOUR EYES』が静かに流れ、一転して大音響で『CITRON』のイントロがスタート、待ってましたQlairが登場！　そしてデビュー曲の『瞳いっぱいの夏』を危なげな〜く歌いこなす。



⬅汗っかきのさっちゃん。がんばりがそのまま伝わるよね。

セカンドアルバム『CITRON』を中心に歌ったあとは、また違ったQlairを発見できるソロコーナー。佐知子ちゃんはおなじみ、「ようこそ！」のセリフ入り『ハッピーバースディ　カウントダウン』を、裕子ちゃんは紺の浴衣で『君住む街』を、亜紀ちゃんは新曲『新しいシャツ』を、それぞれ披露してくれた。衣装は自分たちが着たかったものを選んだんだって。うんうん、みんな似合ってたよー。

⬇スパンコールも素肌も『眩しくて』、の裕子ちゃん。丁寧に歌っていたのだ。



3人に戻って、スローテンポの曲を歌ったあとは、大盛り上がりナンバーで一気に叩き込み。もっちろん、『恋のメダリスト』も『約束』もアリ。ステージめいっぱい、ところ狭しと跳ね回るQlairちゃんなのでした。

アンコールは春のライブツアーから歌ってる、依然タイトルがついてなくて、発売される予定もないという〝オリジナル曲〟。ここまでくると、もう会場全体に魔法がかかっちゃったみたいに、Qlairちゃんも観客も、拳フリフリ、ピョンピョン跳ね跳ねノリノリ状態。Qlairにしては珍しく、アンコールはこの曲1曲だけだったのだ。サラリと煙にまかれたふうの観客たち。「あんりゃ〜？」なんて思わせるところなんざ、よーよー憎いね旦那、じゃなくてQlairちゃん！

着実な成長を感じさせ、つぎはどんな手を見せてくれるのか、また楽しみ楽しみー、になってしまった2時間、19曲プラスアンコール1曲でした〜。

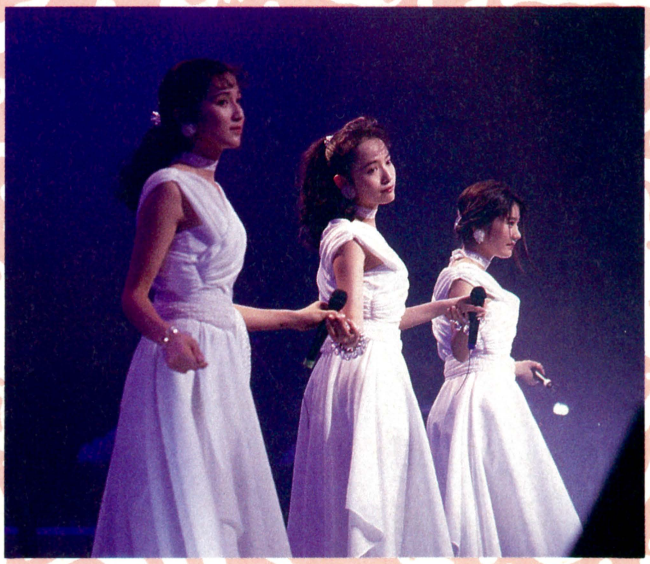
7月31日・日本青年館



⬅亜紀ちゃんは大人っぽくなってきたよねー。ほんと。

⬇〝夏〟を真正面から打ち出したコンサートだけに、衣装もセットも夏そのものだった。





⬅オフの日にはいっしょに遊園地に行ったという。どんな恐い乗り物にも乗らなければならないというオキテを貫いた成果は……、関係ないか。

3週連続

日記でパリジェンヌ

ちゃっかりものでナイスなマネージャーさんは、なかなかの美人なのだ。

Taeko Nishino 西野妙子の巻 Vol.2

☆月◎日

今日はダンスのレッスンがありました。いつも、楽しい先生に教えてもらっています。体が妙に堅い西野でも楽しくできるくらい、メチャクチャ明かるい先生なのです。

私は3歳から日本舞踊をやっていました(ヘタですが……)。そんなこんなで、踊りには縁があるのですが、ダンスミュージック系のダンスには異常に異和感があります。でも最近、少しずつましになってきたような気がする(自己満足)のは、やはり松本先生のおかげです。松本先生には、ファーストコンサートのときにもお世話になって、今回のライブツアーもやっていただくことになりました。私がいま憧れている人、良いお姉様というようなかたです。吉本の芸人さんのような松本先生には、これからも楽しませてもらいたいですね。

○月△日

今日、3時間ぐらい時間が空いたので、代官山に行きました。何もすることがなかったので、マネージャーさんとフラフラと(怪しい-!)古着屋さんに入って服を見たり、優雅な時間を過ごしました。そして、お腹がすいたので、サンドイッチ屋さんに入り昼食を食べたのですが、あまりのパンの大きさに見ただけでお腹がいっぱいになってしまった気分でした。でも、おいしかったですよ!!

それから1時間ぐらい時間があるので、とりあえずお茶を飲みながら、ボーッとしていました。なんか時間がもったいないと思いながらも、急に空いたこの時間を過ごすのは、ひまなものです。そのボーッとしていたとき、マネージャーさんが私の千200円を持って消えてしまったのです。それから5分ぐらいして戻ってきたら、ちゃっかりバッグを買ってきて、ひとりで私に自慢をしました(私も行きたかったなあ……)。そんなちゃっかりもののマネージャーさん、ナ・イスです!

◎月◇日

私の今日のお仕事はですね、『ドラゴンクエストⅤ』のレビュー、アーンドインタビューというものでした。あまりファミコンゲームが得意でない西野は、なんだかよくわからないまま終わってしまった、という感じでした。でも発売まえに、あの『ドラクエⅤ』ができるなんて、やはりこの仕事はおいしい、と思った西野です。



今週のキーワード し

キーワードを3週分つなげると、ある言葉になります。はがきに完成した言葉、住所、氏名、年齢を明記して、ファミ通編集部パリジェンヌ係まで送ってね。抽選で10名様に妙子ちゃんのサイン色紙をプレゼントします。



本名:西川妙子(にしかわ たえこ)
昭和50年12月30日生まれ 血液型:A
●8月25日に出たアルバム『発売予定日』はトーゼン買ったよね。9月10日にはビデオ『Ah・もう!』も発売だ。
●8日・名古屋、9日・大阪、10日・東京のライブの問い合わせはファンクラブまで。☎03・3586・4003だぞ―!!

●ファンレターのあて先　〒107 東京都港区赤坂7-10-9　第四文成ビル501　SUN&YOU内　"A級KID'S"西野妙子WF係

中條かな子

学園祭クイーンからリゾートクイーン、かな子ちゃんは今年もセクシーですっ!!



⬆「かわいいのとワイルドさを混ぜてみました」という衣装。うーん、刺激的!?

かな子ちゃんの3枚目のシングル『Week day Alice』の発売を記念して、スペシャルライブが行なわれたのだ。この曲は長崎・伊王島のキャンペーンソングにもなっているぞ。

女版ピーターパンをイメージしたという、自分でデザインした衣装でかな子ちゃんが現われると、場内は一気にヒートアップ! それもそのはず、けっこう大胆なカットで太モモ、胸元チラリが男の本能(?)を刺激したのだ。うーん、まだ19歳だというのに、このセクシーさはタダモノではないなっ!!

MCではレギュラー番組の、『プレステージ』のことを、「よくウトウトしてるので怒られちゃうんですよー」と笑顔で話すかな子ちゃん。その姿は、ふつうの女の子の顔だった。少女っぽさとセクシーが同居してるのがかな子ちゃんの魅力だね。



7月20日・銀座山野楽器



GOODS

もう暦のうえでは、秋。秋といえば八代亜紀。あき竹城でもよい。とにかく秋なのだ。読書の秋、食欲の秋なんて言われているけど、やはりボクたちはゲームの秋だね。9月には、『ドラクエ』をはじめいろいろな楽しいゲームが発売されるしね。ゲームに飽きたら、八代亜紀……。じゃなくて、やはりやきいもでしょう。あのデリシャスでまったりとしていて、それでいてしつこくない味。ヨダレが……。でも、おならプーには要注意。毎年この季節になると、おならガス中毒者が大勢でるからね。プゥ。



⬆太陽の光で動くソーラーカーなのだ。組み立ては、はめ込みとビス止めだけでオッケー。接着剤は一切不要。全長169ミリで、コックピットにはのび太君人形が乗っているのだ。**●ドラえもんソーラーカー　ソラえもん号工作キット　3800円　田宮模型　☎054・286・5105**



⬆ゲームと占い、2種類の遊びかたで楽しめるパーティーグッズなのだ。〝だいすキッスゲーム〟は、男女が交互にダイスを振り、ダイスに描いてあるイラストの指示で、異性の体にキスしたり、タッチできる楽しいゲーム。〝恋愛占い〟はダイスを振って出た目のイラストによって占うのだ。**●ラブアタック　1200円　河田　☎03・3209・8351**





⬇➡あのアンパンマンが入浴剤になったぞ。発泡タイプの入浴剤で種類はマスカット、オレンジ、ストロベリーの3種類。アンパンマンの絵が付いた内袋を浴槽に入れると、内袋が浮き沈みするのだ。**●おふろでそれいけ！アンパンマン　3錠入り　450円　バンダイ　☎03・3847・5101**



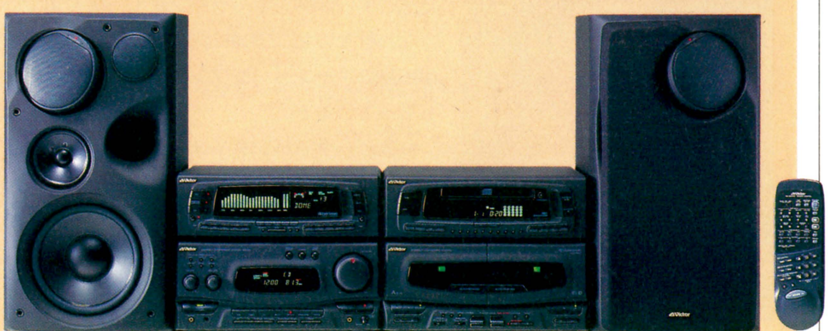
➡おなじみのきんさん、ぎんさんが人形になったぞ。しかしただの人形ではない。奈良(きんさん)と鎌倉(ぎんさん)の大仏人形なのだ。それぞれの大仏の格好は奈良の大仏、鎌倉の大仏とまったく同じなのだっ。**●きんさんぎんさん大仏　600円　セルボ　☎048・839・4060**

今週の VERY GOODS

音場が変わる、スピーカーが動く

コンサート会場や映画館などの音の臨場感を作り出すために、スピーカーの向きが自動的に変わる電動パノラマスピーカーを搭載。たとえば、コンサートホールの臨場感を味わいたいときはスピーカーは外側を向き、映画館の臨場感を味わいたいときはスピーカーは内側を向く。このようにスピーカーの向きによって、いろいろな音場を自由に選ぶことができるのだ。総合150ワットの6つの専用アンプがフル活動で、音質は抜群だ。

⬇音楽を聴く気分によって音場、音質が変えられるフィーリングメニューも搭載されているのだ。モードは、エキサイトモード、リラックスモード、BGMモードの3種類だ。**●ROBOTCOMPO　MX−M7　17万9800円　日本ビクター　☎03・5684・9311**



LEISURE

ガス灯の輝きは文明開化の光である ガスの歴史を赤レンガの館にたずねよう

都市ガスというと、いまは料理用のガスレンジなんかをすぐ思い浮かべてしまいがち。でも、明治時代に初めてガスが日本にやってきたころは、おもな使用目的は光源、つまりガス灯だったんだ。そんな都市ガスの歴史を、実際に使われていた器具を中心に紹介しているのが、東京都小平市にある『がす資料館』だ。

資料館は、東京ガス株式会社が昭和42年に設立した。建物は明治42年に建てられた、本郷営業所を移築したものだ。外観は赤レンガの美しい洋館で、周囲の芝生やガス灯とみごとにマッチしている。内部にはガス灯をはじめ、ガスストーブやガス火鉢、ガスを利用した冷蔵庫や、ガスバーナーを使ったアイロンなど、古風でちょぴりユーモラスな展示品がズラリと並ぶ。明治・大正のロマンにひたりながら、ガスの歴史も勉強できる。入場は無料だし、建物を眺めるだけでも観光気分にひたれるぞ。

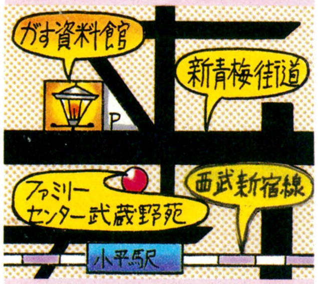


⬆建物は、整備された芝生とガス灯が美しい調和をみせる西洋風庭園のなかにある。まるでヨーロッパの貴族の屋敷に迷いこんだようだ。

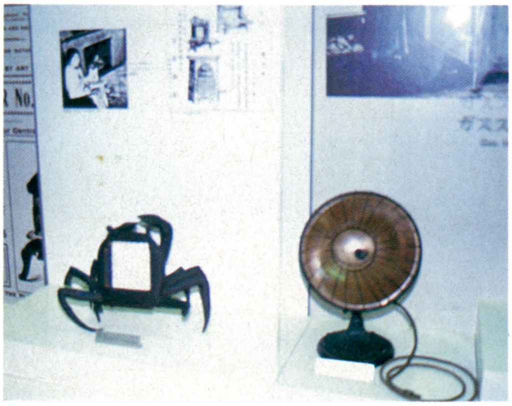


⬅資料館のまわりには木立ちが多い。大通りからも離れているので、都会からの騒音もほとんど届かない静かな場所だ。

アクセスデータ+α



午前10時～午後4時まで開館。水曜休館。問い合わせは☎0423・42・1715。



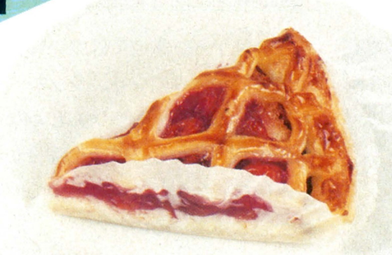
➡陳列品の一部。カニの置物と扇風機のように見えるが、じつは両方ともガスストーブだ。当時はストーブとはいわず置き暖炉と呼ばれていた。



➡教会で使われていた大燭台。もともと燭台というのは、ろうそくを立てるための台だが、これはガスを使っている。

EAT





➡『ツイン・ピークス』で人気を呼んだチェリーパイ。●チェリーパイ　菓子パン　150円　洋菓子 250円　敷島製パン　☎03・3711・7756



⬆10種のビタミンを含む健康スナックなのだ。●やさいスナック　120円　エスビー食品　☎03・3668・5015



➡甘酸っぱい、すももの果汁入り。●果実ソーダ　すもも　107円　サントリー☎03・3470・1132

⬆口当たりの良い飲むヨーグルト。●明治ブルガリア基本乳酸　145円　明治乳業☎03・3633・8877



野菜・果物なんでもこい!

お菓子や飲料水に、栄養のバランスを考えた商品が増えているのだ。その背景には、自然や健康に消費者の関心が高まったことがあげられる。とくに、野菜や果実を使ったものが多い。本物指向のヘルシー食品を、キミもいかが?

EATあらかると

野菜や果物は、多くのビタミン類や鉄分を含んでいる。ビタミンが不足すると、たっぷり寝ても疲れがとれなかったり、貧血を起こしやすくなったりする。ビタミンは、体内でつくることができないから野菜や果物を十分に採るよう、心がけようね。

SCHOOL

スポーツ　F1目指す中谷選手を母校が応援！

日本のトップレーシングドライバーのとして活躍中の中谷明彦選手。今期もF3000選手権に参戦中だけど、第3戦から中谷選手の母校である武蔵工業大学（東京都世田谷区、学長：古浜庄一氏）とパーソナルスポンサー契約を結んだのだ。

F3000に限らず、大学が全日本選手権クラスのプロフェッショナルレースでスポンサー活動をするのは、日本では初めて。同校は、中谷選手が学生時代の成果を活かしてトップドライバーになった点と、F1という世界最高峰の舞台を目指してさらなる努力を重ねる姿勢に共鳴し、今回のスポンサード契約を結んだわけだ。

スポーンサーを受ける中谷選手は、同校の工学部機械工学課に在籍中からレース活動を始め、卒業後はレーサーとモータージャーナリストの2足のわらじをはく理論派。ドライバーとして優秀なことはもちろん、マシンのセッティングにおいても、母校で学んだ機械工学の理論を大いに役立てているのだ。キミたちも、学校の勉強を自分の好きなことに活用しよう。中谷選手のケースのように、母校が支援してくれるかもよ!?





⬅⬇スタートまえの緊張の一瞬。コックピットの横では母校のロゴとマスコットが見守る。





中谷明彦選手

PROFILE

- 1957年11月3日生まれ／東京都出身
- 1980年　四輪レースデビュー
- 1982年　武蔵工業大学工学部機械工学課卒業
- 1988年　全日本F3選手権チャンピオン
- 1989年　全日本F3000選手権にステップアップ。現在トップコンテンダーとして活躍中

⬅マシンの限界まで攻める中谷選手の走り（写真提供：武蔵工業大学）。

流行　スポーツブランドバッグ大流行

スポーツメーカーのロゴ入りバッグが大流行のきざしを見せている。渋谷や原宿の街角に出ると、いるわいるわ、メーカーのロゴ入りバッグを持った若者が、大量発生（？）しているのだ。

このブーム背景は、バルセロナオリンピック。憧れのトップアスリートたちと同じバッグを持ちたいという願望と、昨今のアメカジブームがマッチしたようだ。グリーンや紫などの鮮やかな色使いもなかなか好評で、ブームはまだまだ続きそうだぞ。



福祉　京都市が障害児を土曜介護

今月から、学校ではついに第2土曜日が休みになり、「ラッキー！」と喜んでいる人も多いんじゃないかな？　しかし、第2土曜日が休みになったことで、ひとつの問題が起こっているのだ。

それは、第2土曜日に保護者が働きに出てしまう心身障害児の介護は誰がするのか？　という問題。京都市ではこの問題に対処すべく、市内の養護施設で障害児の土曜介護を実施することを決定。介護には、福祉や教育を専攻する学生や教員、そしてボランティアがあたることになったのだ。キミたちも土曜介護にひと肌ぬいでみない？



募集　流行や問題、話題を教えて！　採用者には1000ガバスをプレゼントするぞ。ファミ通編集部スクール係まで送ってね。あて先は186ページにあるぞ。

ANIMATION

ぶっちぎり大人気の熱血妖怪マンガ『うしおととら』ビデオで大暴れっ!!

妖怪と少年の奇妙なコンビで、週刊少年サンデー誌上をにぎわしている異色マンガ『うしおととら』が、ファンの熱望に応えてアニメビデオとなって登場！

物語は、主人公の父が住職を勤める寺の蔵で"獣の槍"に封じられていた妖怪・長飛丸と、住職の息子である主人公、蒼月潮が運命的に出会うところから始まる。

父から妖怪を倒す力を持つ"獣の槍"のことをさんざん聞かされていた潮は、偶然にもその槍を抜くことになった。槍を抜いた潮はみるみるうちにサムライの姿に変化。そして妖怪を倒す力を身につける。"獣の槍"を手に入れた潮と、槍の力を恐れる長飛丸の奇妙な関係がここから始まるのである。

アニメビデオ版の脚本は、人気ファミコンソフト『ファイナルファンタジー』のシナリオを担当した寺田憲史が手がけ、声優に佐々木望、大塚周夫、天野由梨、冬馬由美といった一流キャストが起用されているぞ。

●東宝VIDEO/9月11日発売/12000円

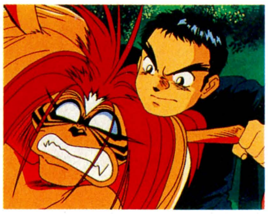




⬆潮に"獣の槍"を抜いてもらった長飛丸こととら。狂暴なことで知られた妖怪なのだ。
⬅"獣の槍"を持つと長髪になり力が備わる。

⬇第1章のパッケージイラスト。1本に2話収録されていて、とってもお得だ。





⬆潮が"獣の槍"を持っていることで、とらはいつもやられっぱなし。

⬇"獣の槍"と出会ってから、不思議な出来事に巻き込まれていく。



[DATA CATCH]

『ライジンオー』最新作

テレビ東京系で放映されていた、学園アニメ『絶対無敵ライジンオー』のメモリアルビデオが発売されることになった！ 題して『絶対無敵ライジンオー 5年3組めもりある』。内容は、先行発売されているCDミニアルバムに収録された曲のなかから、よりすぐりの曲をセレクトしたもの。テレビシリーズ本編の名場面を編集した映像と合わせて作り上げた、ミュージック・ビデオなのだ。

『地球防衛組応援歌』をはじめ、収録曲は全部で6曲。これらの曲を、作品で活躍したキャラクターたちが歌っているのだ。また『絶対無敵計画CM集』というオマケも収録されている。番組が終わって残念がっている人は、ぜひ、このビデオを観て元気を取り戻そうぜ！

●東芝EMI/発売中/3500円[込]

➡ステレオサウンドでくり広げられる迫力と、楽しい思い出いっぱいの映像がマッチしていて感動するぞ！



ITEMS

世界で一着のオリジナルシャツを作って気軽にオートクチュールを楽しもうっ!

街を歩いていて同じ服装の人に出くわしたことはないかい!? もし会ってしまった日には、いくらお気に入りの服でも二度と着たくなくなるよね。そこで今回は、たった一着からオーダーできるTシャツやトレーナーなどを大紹介。体育祭や文化祭で仲間内だけのチームシャツを作ったり、いろいろなオシャレを楽しめるぞ!!

●FASHION ADVICE

オリジナル・デザインを引き受けてくれるショップは全国にある。今回協力をいただいた『ニッテン』では、Tシャツだけでなくポロシャツからスタジャン、カップやバッグ、キーホルダーと、あらゆる物をオリジナル・デザインしてくれる。シャツなどのプリント方法は7種類もある。どの商品も1コから受注可能。数が多くなるほどプリント代が安くなってお得だぞ。詳しくは、ニッテン株式会社☎03・3221・7761へ。



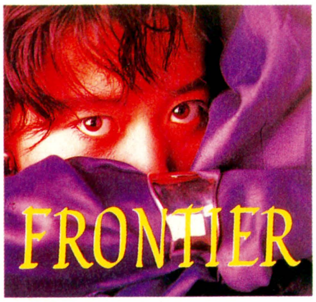
➡リゾート・オリジナル・Tシャツ。観光地のおみやげに使われるもの。

➡オリジナル・デザインをしてもらうときは、ウエア代+枚数に応じたプリント代が加算される。100枚作れば、一枚千400円からになるぞ。

⬅レインボープリント技法を使ったトレーナー。1着3500円から。

CD

小比類巻かほる
FRONTIER



ロサンゼルス録音、しかもプロデューサーにアース・ウインド＆ファイヤーのリーダー、モーリス・ホワイトほかを迎えた意欲作。ストレートなポップナンバー揃いで、伸びのあるボーカルも快調。フロンティアをテーマに、ピュアで情熱的な愛を歌う彼女のメッセージにも注目なのだ。シングルの『コントロール』も収録した全10曲。

●ＴＤＫレコード
９月10日発売/3000円[込]

オリジナル・ラヴ
SESSIONS



『月の裏で逢いましょう』などのヒット曲をリミックス。ピアノの弾き語りやライブテイクなど凝ったアレンジがオシャレ。

●東芝ＥＭＩ/発売中/2600円[込]

鈴木雅之
FAIR AFFAIR



２年ぶりのアルバムはバラエティーに富んだ内容。渋みを増した歌声が胸にグッとくる。『もう涙はいらない』を含む13曲。

●ＥＰＩＣソニー/発売中/2800円[込]

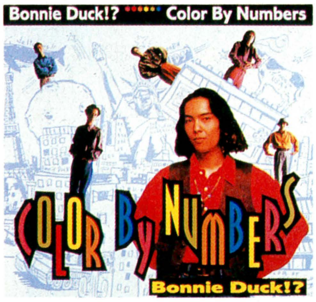
ギルバート・オサリバン
Tomorrow, Today



過去の名曲がテレビドラマに起用され、再評価を受けているベテランのベストアルバム！　美しいメロディーに感動。

●キティレコード/発売中/2800円[込]

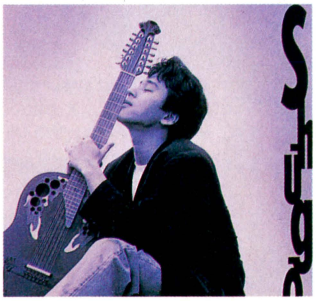
Bonnie Duck!?
COLOR BY NUMBERS



１曲のなかにハードロックとボサノヴァとＧＳのエキスがたっぷり入っている不思議ポップサウンド集。甘い歌声も人気。

●トイズファクトリー/9月5日発売/3000円[込]

梶原秀剛
神様のいたずら



井上鑑をはじめ都会派サウンドの第一人者たちがサポートしたファーストアルバム。飾らない大人の愛を歌い上げている。

●ポニーキャニオン/発売中/3000円[込]

ゲームミュージック
アクアレス



パソコンX68000用ソフトのBGMをCD化。オリジナル26曲とアレンジ３曲を収録。音楽性が高く、聞きごたえがある。

●アポロン/発売中/2800円[込]

VIDEO

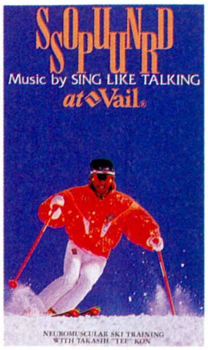
Ah・もう！／西野妙子



デビュー曲も収録した初のクリップ集。素顔が見られるメイキングもたっぷり。

●ワーナーミュージック・ジャパン/35分
９月10日発売/4300円[込]

SOUND SPUR at Vail



米コロラド州の自然が美しいスキーのハウツービデオ。ソウルフルなBGMも必聴。

●ファンハウス/56分
発売中/3500円[込]

シティ・スリッカーズ



自己の発見がテーマの人間ドラマ。初めてカウボーイ体験をする都会人を描く。

●東和ビデオ/119分
９月18日発売/16274円[込]

BOOKS

TBS編
G感性で「あなた」が見える



人の行動パターンを５つに分類。自分はどれだ？

●ワニブックス/1100円[込]

高田文夫責任編集
キンゴロー



深夜番組の人気芸人が総登場。お笑いファン必見。

●ワニブックス/1200円[込]

MOVIE

ジュースとは黒人のスラングで尊敬の意 それを手にするため彼らは危険を冒す！







いや〜暑い。本当に暑い。こんなときは冷たいジュースに限る！というわけで、登場する『ジュース』だけど、当然飲み物とは違う。

この映画のタイトルのジュースとは尊敬とかいう意味で、それを手に入れるために、とんでもない過ちを犯す黒人高校生たちを描いているシビアな作品なのだ。

もちろんこの作品もスパイク・リーの活躍で大きな注目を集めているブラックムービーのひとつ。監督はそのリー作品のキャメラマンを勤めていたアーネスト・ディッカーソン。当然、差別問題を扱った、黒人怒りの鉄拳的ムービーを想像していたんだけど、完全にハズレ。きちんとした青春映画になっていたのだ。

舞台はニューヨークの下町。高校に通う４人の幼なじみの黒人少年が主人公だ。そのなかのふたりにははっきりとした夢がある。主人公のひとりは人気ＤＪを目指し、もうひとりは街のボスになりみんなのジュース(尊敬)を集めようとしていたのだ。問題なのはこのボスの座を狙う少年。



映画の前半は、ＤＪを目指す仲間を応援したりするフツーのいいやつ。それがテレビでジェームズ・ギャグニー主演のギャングムービー『白熱』を見て以来、その主人公の破壊的生きざまにあこがれて、ボスの夢を一刻も早く実現させようとするのだ。ここらへんの動機は、いかにも少年っぽくてかわいいんだけど……。

しかし、いざ拳銃を手に入れて強盗をすることになると、そのかわいらしさはどこかへ消え、凶悪な人間に変貌してしまうのだ。べつに殺す必要もないのにその店の店主を殺害してからそれを責めたもうひとりの親友も殺害。残ったふたりの親友を拳銃で脅してしまうのだ。人を殺すとクセになる、なんてことをよく聞くが、彼はまだ高校生……。それがそのまま映像で描かれているところがとってもコワい。サスペンス映画として見てもなかなかのものだ。

で、ラスト……。これは、ぜひ劇場で確かめてほしいのだが、人生の皮肉がこめられていて、なかなか感動してしまうのだ。ラストになってジュースという言葉が、とっても深いものとなって見る人の心に届いてきます。前半がモタつくけど、この後半部分がとってもいいのでオススメです。

渡辺麻紀

ジュース
松竹富士配給/公開中

アメリカゲーで遊ぼう シンプソンちゃんの巻



ハーイ、アニです。もう暦のうえでは秋なのに暑いですね。みなさん元気でやってますか？僕は毎日クーラーの効かない部屋で、汗だくになりながらお昼寝しています。

そんでもって今日紹介するゲームはスーパーNES版、『KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE-Featuring SIMPSONS』です。このソフトは、『SMASH TV』などでおなじみのAKLAIMというメーカーから発売されています。このメーカーはほかにもNES版の『SIMPSONS』や『TOTAL RECALL』なども出していて、どちらもオモシロイゲームだけど、日本じゃ受けそうにもないゲームですね。

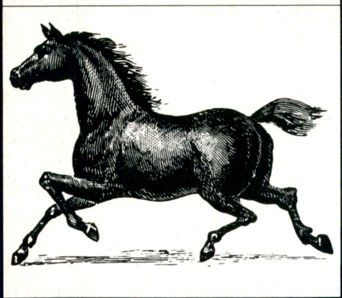
で、この『KRUSTY'S〜』も日本じゃあんま受けそうにないゲームなんですよ。お店をネズミに占領されたクラスティがネズミをやっつけるアクションパズルなんですけど、『ソロモンの鍵』とかに近いフンイキですね。でも、シンプソンのことを知らないとおもしろくないかも。なんか話によると、いろいろな事情によって日本じゃテレビ放送できないらしいんですよ、シンプソン。やったら絶対オモシロイと思うんですけどね。ビデオでもいいから出してくれればいいのに。でも、このゲーム僕はなかなかおもしろいと思うな。ジェネシス版も出てるので、秋葉原とか行けば買えるんじゃないでしょうか？

とにかく、アメリカのゲームはいい味出してますよね。と、いうワケで、じゃまた。ピ〜ス!!

Arcade Windows 3.0

アーケード
ウインドーズ3.0

STAPA



ULTRA ACTION

社会科の教科書などに載っている偉い人の顔写真に落書きをするのは世の常。やはり王道は目を点にするとか鼻毛やお歯黒だろうか。私は首以下の体をよく描いたものだが。

COMMENT

昭和40年代にはスラッとしたセクシーな肢体と輝く大きな瞳で人気を集めた彼だが、最近はベチャッと潰されてチョコマカ動き回って人気を博している。そう、あのスーパーデフォルメウルトラマンファミリーがアクションゲームになったのだ。歴代ヒーローがコミカルタッチでバトルする『ウルトラマン倶楽部』は、誰でもスンナリ楽しめるゲームなのだ。

MAIN SCREEN



TITLE



ⓒ円谷プロ/ⓒBANPRESTO

ウルトラマンファミリーがチョコマカ戦う!!

ゲーム内容としてはシンプルなアクションゲーム。ウルトラマン8兄弟を操って、湧き出る敵を倒すふたりプレー可能のアクションゲームなのだ。難易度が高くないこともあり、敵との戦闘よりも、むしろ変化に富んだステージをつぎつぎと楽しんでゆく、いわば"面クリ型"ゲームになっている。とくに楽しいのが敵キャラクターのギャグっぽい動きと、ウルトラマン兄弟それぞれが持つ必殺技。ディープにハマるゲームが多いなか、肩の力を抜いて楽しめる一本。

敵ちゃん
敵の動きはわりとマヌー。しかしカタい奴もいるので接近してきたらすぐに攻撃だ。みなさんカワイイです。

アイテムちゃん
敵を倒すとアイテムが出現。数秒で消えるからすぐ取れ。

敵に接触ちゃん
敵に触れるとダメージとなる。もちろんライフゲージがゼロになれば死亡。敵に当たるとこういう顔になる。



バルタンちゃん
有名な敵もバンバン登場する。バルタン星人ありゼットンありで、非常に愉快。でも大半は弱いのである。

ライフゲージとパワーゲージちゃん
パワーゲージがゼロだと必殺技が出せないってわけです。

必殺技ちゃん
パワーゲージがある程度以上を示していれば、このようにすばらしい必殺技を撃てるのだ。敵なんか即全滅だ。

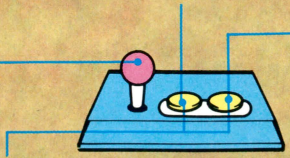


コントローラー操作

8方向レバー
自機を動かすためのサイバーな8方向レバー。ひっこ抜いて持ち帰ったりするな。

攻撃ボタン
攻撃ボタンで光線発射。標準の武器だ。ボタンをもぎ取って持ち帰ったりするな。

必殺技ボタン
敵を一掃できる必殺技を発射するボタン。パワーゲージがある程度以上でないと使えないのだ。



ふたつのボタンを同時に押すと……
攻撃ボタンと必殺技ボタンを同時に押すと一時的にバリアが発生。強敵や危機をしのぐときに使おう。いつでも使用可。

怪獣や事件をどーにか解決せよ!!



とゆ～わけだぞ～です

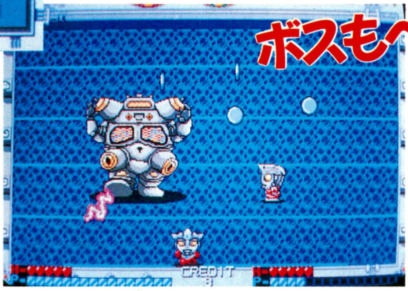
ウルトラの父の命令で怪獣退治に出動!! ところ狭しと暴れる怪獣を光線などでやっつけるのだ。やっかいなのは敵よりもステージの特質。壁があったりベルトコンベヤーがあったり、とにかく動きづらいのだ。ステージによっては溝に落ちて即死!! なんてこともあるから十分に注意だ。

このタ焼けは!?



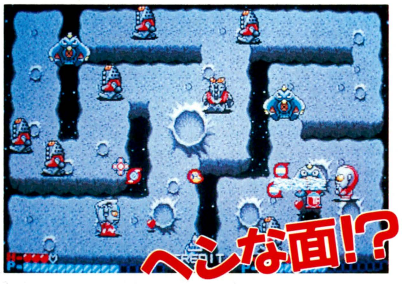
➡テレビでウルトラマン関係を見ていた人にはおなじみのシーンも多く登場する。このタ焼けのシーンはウルトラセブンね。

ボスもへンだ



➡SD関連ゲームだけあって、登場するボスキャラクターもなんだかコミカル。でもけっこうシツコイ攻撃をしてくるから気合入れて応戦せよ。

へンな面!?



➡ステージのバリエーションはかなり多い。それから仕掛けも多いので先に進むほど思うように動けなくなる。このステージも少々動きづらい。

みんなデフォルメだぞ



➡出てくるキャラクターは敵も味方もみんなスーパーデフォルメ済みなので、真剣にプレーしてもなんだかおかしくなってくる。コミカルな雰囲気でいっぱい。

選べるヒーローは 全8人!!

選べるヒーローは全部で8人。ヒーローによって通常攻撃や必殺技がかなり違うが、敵に与えるダメージはあまり変わらない。つまり、攻撃能力には差はないので、あれこれ迷わず好きなヒーローを選ぶがよい。ちなみにふたり同時プレーのときは同じヒーローを選ぶことができない。



もちろんアイテムもあります!! 使ってネ!!

アイテム

取れば取るだけ得するのがアイテム。とくにパワー関係は必殺技を出すために重要なので出たら必ず取るべし!!

♥	**ハート** ライフゲージを1コマだけ回復してくれるアイテムである。	P	**パワーコイン** パワーゲージを1コマだけ増やしてくれるアイテムなのだ。
♥	**マックスハート** ライフゲージを最大限まで回復してくれるアリガタイ存在。	U	**ウルトラコイン** パワーゲージを5コマ増やしてくれるアイテムでござる。
		1up	**1UP** 自分の残りキャラクターをひとり追加してくれるアイテム。

マーク

マークは得点になる。同じマークを3つ取ると救援部隊が敵を倒してくれる。

		MAT	TAC
100点	200点	300点	400点
	MAC	UGM	UMA
500点	800点	1000点	10000点

COLUMN



最近はかっこいいだけでは世間に認められない。かわいいとかおもしろいなどの3枚目的な要素も求められている。そこで誕生したのが、テレビのかっこいいキャラクターをデフォルメしまくったSDキャラクターだ。巷に氾濫したSDキャラクターの商品を見るかぎり、いまでもその人気は衰えてないらしい。もしかしたら不人気なものでもSD化させてしまえば、大人気になるかもね。たとえば参議院選挙の投票率も低かったようだし、政治家をSD化させよう。そうすれば人々は政治を愛すし、愛くるしい政治家が続々と誕生するだろう。SD金丸やSD田辺とか、売れると思うよ。実現性は超皮膜より薄いけど、おもしろいじゃん。

YARIKOMIGAMES ARE GO!

発表! 第2回やりこみゲーム大賞

すごいゲームプレーを全国から集めまくったのだ!

応募総数32プレー

●前回は96プレー

前回のやりこみゲーム大賞を知らない人のために、やりこみゲームとはどういうものか。ってことを説明しておこう。

まず読者のみんなから、徹底的にやりこんだため可能となった自慢のスーパープレーをビデオに録画して送ってもらう。そして送られてきたビデオはファミ通の独断と偏見で判断され、優秀者には大量のガバスが進呈されるのだ。

残念ながら今回は大賞に該当するようなすごいプレーがなかった。でも、普通とは違う一風変わったプレーがたくさん集まったので、おもしろさは前回よりも上だぞ。

図解 やりゲーの秘密

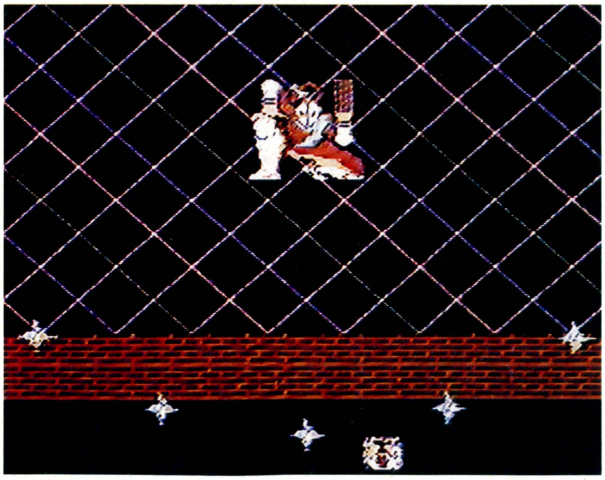
やりこみゲームは、ゲームに対する愛やムダから成り立っている。そして、それらの要因を総合的に評価して、合格か不合格かが判断されるのだ。総合評価が〝あー、すごいね〟は不合格だが、〝うわ〜〟なら合格になるのだ。

総合評価 ← ゲームへの愛、人生のムダ、トラウマ、カルマ、フェチ、パラノイア、すてきなアイデア、奉仕の精神

今回は大賞(大将)該当プレーはなし

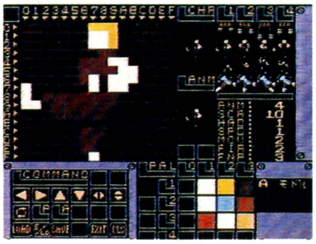
よって 5000カバス やりこみゲーム中将は井深英記(東京都)に決定!!

絵描衛門 アテナ

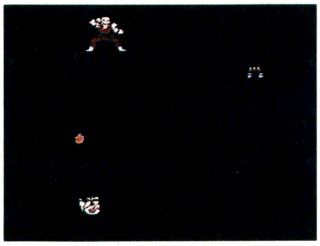


⬅はずかしいくらい、はっきりソレとわかるグラフィックが泣かせる。ちなみに、これはバル●グって人。だよね。

やりこみゲームにコンストラクションソフトを選ぶセンスが非常識。またビデオに同封してあった解説に、某有名格闘ゲームをファミコンに移植! などと、傍若無人なことを書く根性もたのもしい。テメーに5000ガバスくれてやらー。

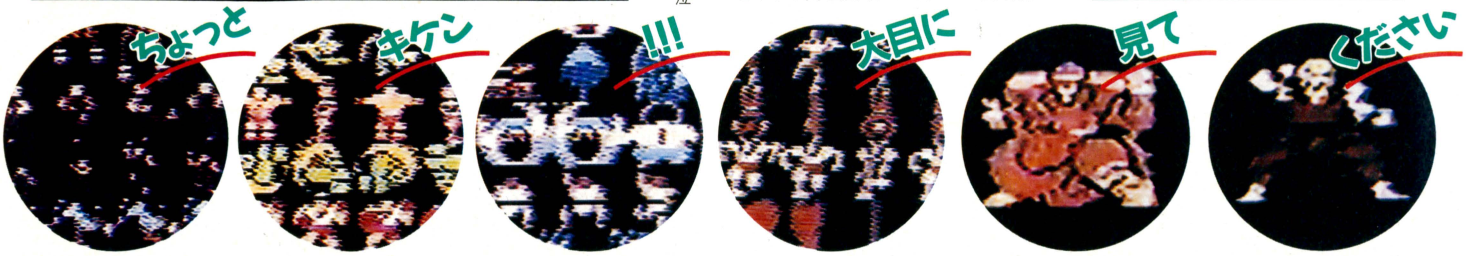


⬆ドット画を拡大すると、こんな具合。



⬆色数制限のため、背景は基本的に黒一色。シューティングとしてはヘボヘボで、クロスレビューで1点をつけられそうな内容だ。しかし、友だちにはバカウケ欽ドン賞けって〜い、に違いない。

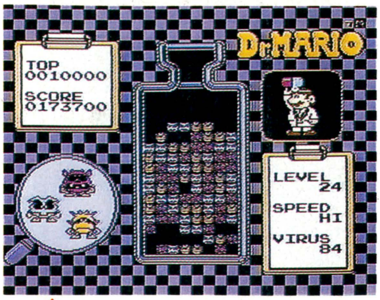
インパクト	★★★★★
アイデア	★★★★★
デンジャー	★★★★
ラブ	★★★★



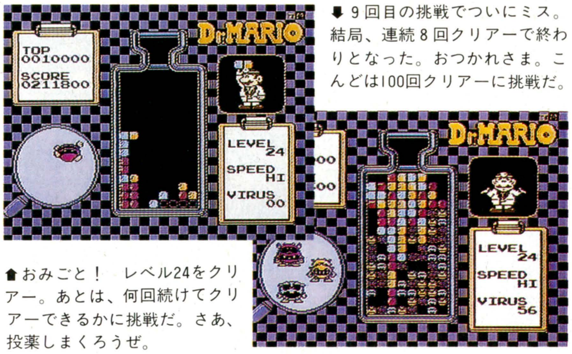
2500ガバス LV24を8回クリアー

ドクターマリオ　任天堂

東京都　開田裕治



⬅ヘタな人ならあきらめてしまうような状態から始まるレベル24。一度でもミスをしたら、あせってアウトだ。



⬇9回目の挑戦でついにミス。結局、連続8回クリアーで終わりとなった。おつかれさま。こんどは100回クリアーに挑戦だ。

⬆おみごと！　レベル24をクリアー。あとは、何回続けてクリアーできるかに挑戦だ。さあ、投薬しまくろうぜ。

なんと『ドクターマリオ』のレベル24を8回連続クリアーしてしまうのだ。開田裕治によると、うまくなれば、運に頼らなくてもレベル24はクリアーできるそうだ。でも、やっぱりふつうの人ならクリアーできないよなあ。

テクニック	★★★★★
アイディア	★
ソウル	★★★★
ラブ	★★★★

2500ガバス アイテム最小限!!

ゼルダの伝説　神々のトライフォース　任天堂

岐阜県　マンモスのりぴー



⬅ハートの器は、イベントで手に入る13個のみ。MP、バクダン、矢は、それぞれ初期状態のままだ。



⬇エンディングのあとに流れるコンティニューの回数表示は、当然000。いったい何分くらいあればクリアーできるんだろう？

⬆剣はノーマルのマスターソードなので、回転斬りでダメージを与えるしかない。ちょっとマヌケでもある。

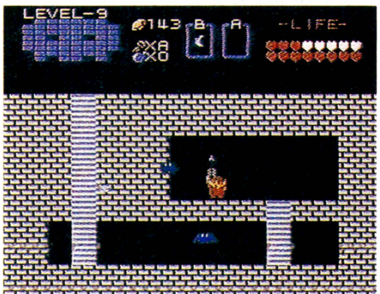
剣はノーマルのマスターソード、服は緑、盾なし、ハートの器は13個、ブーメランはノーマル、という不利な状況のままでクリアーしているのだ。しかもノーミスクリアーのおまけつき。何回も何回もやりこんだ人でなければ不可能。

テクニック	★★★★★
インパクト	★★
アイディア	★★
ラブ	★★★★

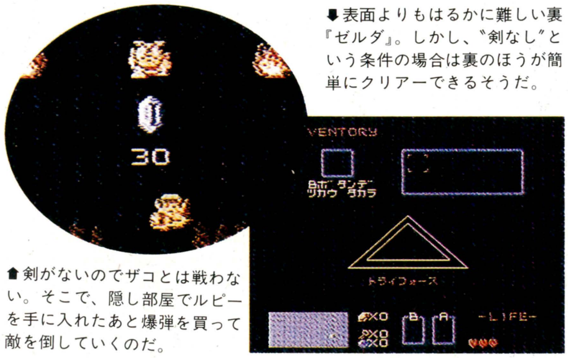
2500ガバス 剣なしクリアー!!

ゼルダの伝説　任天堂

神奈川県　けんじやさん



⬅ステータス表示覧のAの武器のところに、何も表示されていない。つまり剣を装備していないということだ。



⬇表面よりもはるかに難しい裏『ゼルダ』。しかし、〝剣なし〟という条件の場合は裏のほうが簡単にクリアーできるそうだ。

⬆剣がないのでザコとは戦わない。そこで、隠し部屋でルピーを手に入れたあと爆弾を買って敵を倒していくのだ。

こちらは、ファミコンのディスク版『ゼルダの伝説』を表裏とも必要最小限の装備でクリアーしている。ガノン（最後の敵）以外には剣さえ使わず、中ボスに対してもバクダンや弓でプチプチ倒しているのだ。あー、めんどくせー。

テクニック	★★★★★
インパクト	★★
アイディア	★★★
タイムリー	★

2500ガバス 体験版を極める!!

ドラゴンスレイヤー（体験版）　ハドソン

不明（ハガキで連絡待つ）



⬅40日間、ずうーっと電源を入れっぱなしでレベル99にしたそうだ。メーター交換の原因は自分かもね。



⬇余裕でクリアーできるくらい強いけど、クリアーできないのだ！

⬆体験版なので、セーブコマンドはあってもセーブはできない。やめた瞬間すべてがパァだ。

体験ソフトを最強レベルまでプレーする意味のなさが偉大。3人目と4人目も最強にしようとしたけど、関西電力のおじさんがメーターを取り替えるために電気を止める、と言ったのでここまでです。だそうだ。残念だぜ関西電力！

ロスタイム	★★★★★
インパクト	★
アイディア	★★
カルマ	★★★★

1000ガバス すげぇプレーで予選を通過した人々

ファイナルファンタジーⅢ　スクウェア



⬅ひとり目から3人目までは、だいたい死にっぱなしなのだ。つらいぜっ。

東京都　倉賀野修
ひとりのキャラで『ＦＦⅢ』をクリアーしている。経験値が通常の4倍とはいえ、かなり時間がかかったことだろう。

アイディア	★★
インパクト	★★
ソウル	★★★
ロンリネス	★★★★★

スーパー信長の野望　光栄



⬅武力を100にするには、上杉謙信に突撃して勝つしか方法がないのだ。

福岡県　高木仁志
武力100の武将を10人も作っている。欲を言えば、限りなく弱い武将を育てて武力100にしたほうがよかった。

フォース	★★★★★
インパクト	★★
ソウル	★★★★
テクニック	★★★

ファイアーエムブレム　任天堂



⬅おもに使っているキャラは、マルス、シーダを始めとする4人だけなのだ。

新潟県　玉木賢一
ごく少人数でクリアーしている。その他の使わないキャラは、パーティーに加わったときのレベルのままなのだ。

ロンリネス	★★
アイディア	★★★
テクニック	★★★
インパクト	★★★

シャイニング・フォース　セガ

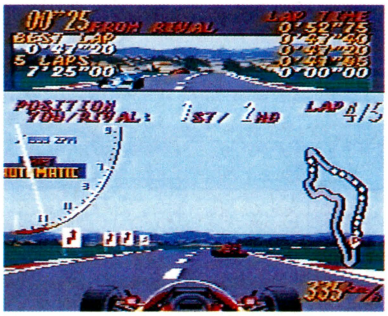


⬅強過ぎて、ゲームがおもしろくないに違いない。しかし、それもまたよし。

富山県　中井数人
1章の初めの戦闘で英雄のレベルが99！　ほかのキャラも転職してレベルが10になっているのだ。まあまあ。

ファニー	★★
アイディア	★★
ロスタイム	★★★★★
ソウル	★★

スーパーモナコGP　セガ



⬅ＢＵＬＬＥＴＳのマシンは、2位以下を周回遅れにするくらい速いのだ。

兵庫県　芦田佳卓
ワールドチャンピオンシップに優勝した翌年に出てくるG・CEARAの乗るBULLETSのマシに勝ち続けるぞ！

テクニック	★★★★★
ファニー	★★
アイディア	★
スピリッツ	★★★★★

女神転生Ⅱ　ナムコ

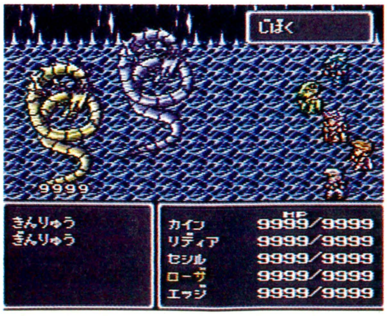


⬅ハヌマーン、トール、キクリヒメ、ミカエルなど、ほかの仲魔も超強力。

神奈川県　うえてる
ゲームの序盤（新宿）で、最強の鬼神カーリーを作っているのだ。あと3倍努力して魔人シヴァを作ってほしかった。

インパクト	★★★
アイディア	★★
ロスタイム	★★★★★
トラウマ	★★★

ファイナルファンタジーⅣ　スクウェア



⬅リディアのHPが9並びだと、隠し召喚魔法のボムが最強のキャラになるのだ。

愛知県　山田護
9999時間プレー！　なんて、まるでバカだ。ほんとうは1999時間だそうだが、それでも83日と7時間だからなあ。

アイディア	★
インパクト	★★
ロスタイム	★★★★★
ボム	★★★★★

ファイナルファンタジーⅣ　スクウェア

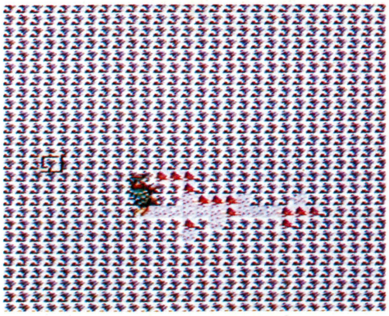


⬅前回、やりこみゲーム大将に輝いた加藤正人と同一人物だ。カエルフェチ。

滋賀県　加藤正人
登場するキャラをすべて最高レベルまで上げ、最終ボスをカエルのままアイテムを使いまくって倒している。

インパクト	★★★
ロスタイム	★★★★
アイディア	★★
トード	★★★★

シムシティー　任天堂



⬅たて100横120で、合計1万2千本の桜がいっせいに開花する様は圧巻。

東京都　浜田誠二
まず計画的に町を作り、メガロポリスまで成長させる。つぎにすべてを叩きつぶして、桜の木を一面に植えているのだ。

デストロイ	★★★★★
クリエイト	★★
アイディア	★★
ロスタイム	★★★

500ガバス

秘技を使ってしまった人々

ほんとうは秘技を使ったプレーはボツ。でも、おもしろいからいいか。ってことで邪道の王国なのだ。

シャイニング・フォース　セガ



⬅あー強いね。こりゃ強い。強いったらねーや。でも、イベントアイテムがふたつも3つもあるってーのは解せねーな。



⬆あっちに見えるのはヨーグルト。イカス。こっちに見えるのがヨーグルト。イカス。そっちに見えるのもヨーグルト。イカス。どっちを見てもヨーグルト。イカシまくり。

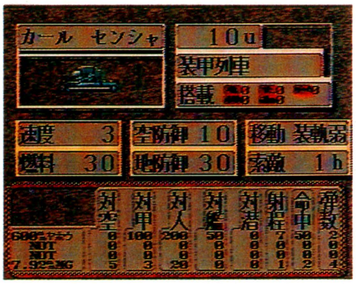
鹿児島県　獅子野雅也

メンバー全員のステータスを最高にしたあと、全員をヨーグルトの姿にしてクリアーしている。名前を見ないと誰が誰だかわからないが、ひたすら強いので楽勝で勝ってしまうぞ。これはアイテムを増やす秘技を使って、ステータスを上げるアイテムを増殖するのがポイントだ。ズルいが、かわいいので許す。

アドバンスド大戦略　セガ



⬅よーく見ると、陸、海、空で色分けしているのがわかるかな。配置しているマップもエディットモードでの手作りだ。



⬆クロコダイル〜、E-100〜、マウス〜、カール〜、と戦車おたくがキーボツするような戦車も勢ぞろいしているのだ。興味のない人が見れば、なんでもないんだけどね。

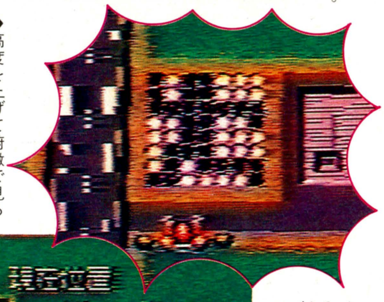
神奈川県　太田進吾

500以上ある兵器を国別にすべて集め、ひとつずつ性能表を表示している（メッサーシュミット213だけは、性能表を表示するとバグってしまうそうだ）。秘技でエディットモードにして開発表を出し、ユニットにカーソルを合わせてCボタンを押すと兵器が進化する。これを繰り返して並べたってわけだ。

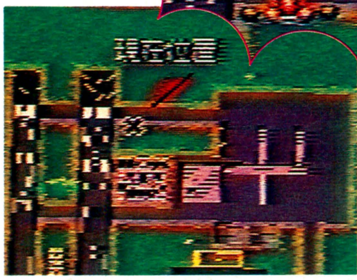
パイロットウイングス　任天堂



⬅ピョンピョン、とアームストロング船長(古い)のように地上を跳ねていく……。



➡高度を上げて俯瞰で見ると、ほーれ、走ってる人だ。簡単そうだけど、やってみると、けっこう難しいんだぞ。ほんとに。



⬅同じ要領で、顔も書いてみた。いちおう笑い顔なんだけど、わかるよね。わかってくれよ。

青森県　小鹿和男

『パイロットウイングス』のロケットベルトをやってるときに、地上にある丸いものを踏むと壊れたようになる。これを利用してドット画(地上絵)のようなものを書いているのだ。確かに、うまくなければできない技なんだけどねー。

100ガバス

やりこみのこころ

やりこみさんは変な人が多い。本屋で売ってる安いアダルトビデオにゲームを録画して送ってくる人もいて、ビデオに触りたくなかったりする……。以下は、やりこみさんの報告書だ。

●いちばん弱いベルギーでヒューマンカップをクリアーしました。

宮城県　長根清吾

——珍しくないぞ。

●ベータですみません。

東京都　服部竜良

——ゆるさん。

●これって本当きちょうなテープだからできればかえしてほしい。いや……ぜったいかえせ。でも、とてもいそがしいのなら、10000ガバスでかんねんしてやろう(20000でもよいぞ)。　東京都　井田龍

——やだね。

●コントローラーを180度逆さに持って『Dr.マリオ』のHI-20をクリアーできるのですが、(中略)入賞できるのでしょうか。

大阪府　佐久間茂雄

——100ガバスあげます。

第3回は来年春に開催？

大賞該当プレーがなかったので、ちょっぴり残念な気がしてしまった今回のやりこみゲーム大賞。きっと、第1回やりこみゲーム大賞開催から、(やりこみゲームになりやすい) RPGやシミュレーションのビッグタイトルの発売が少なかったからなのでは？ 格闘ゲームをやりこんだって、おもしろい画面は出せないからね。しかーし！ しかし、しかし、しかし！ 今年の秋から来年の冬にかけて、某有名RPGをはじめとするビッグタイトルが続々発売されるってことは、来年の春ごろに第3回やりこみゲーム大賞が開催される可能性が濃厚なのだー。



⬆『ストリートファイターⅡ』で、やりこみゲーム大賞を狙うのはムリ!?

特報

Ogre Battle
the march of Black queen
オウガバトル

さあ、どれくらいの人たちが待っててくれたかな？いよいよ発売間近い『オウガバトル』だ。秋の大作ラッシュのなかでも、十分に暴れまくってくれそうなこの一本。そんじゃ、特報第2弾でゴー！



SF スーパーファミコン	シミュレーションRPG	バックアップ カートリッジ
	クエスト　11月発売予定　9600円	12メガ

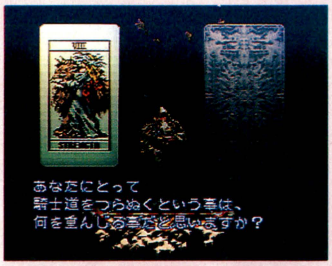
再びようこそ！ オウガバトルの世界へ

『オウガバトル』には、たくさんの楽しみが詰まっている。ユニットを動かす戦略的な楽しみ、秘密のアイテムや人物を捜し出し、世界の謎を解いていく楽しみ、そしてなによりも、お気に入りのキャラクターを成長させる楽しみ。

キャラクターはモンスターや魔法使い、戦士タイプなど80種類以上が登場。彼らがマップ上のいたるところで活躍する、ファンタジータイプのシミュレーションRPGってわけだ。ホラ、もう楽しみになってきたでしょ？

さて今回の特報では、いよいよ実戦にもとづいた、ゲームの進めかたをお届けする。いっしょにプレーしてるカンジで楽しんでくれればうれしい限りだ。おっと、ここで初めて『オウガバトル』に接する人もいるだろうから、そのまえに大事なところは復習しておくとしよう。よ～く読んでから待機しといてくれよな！

運命の扉がいま…

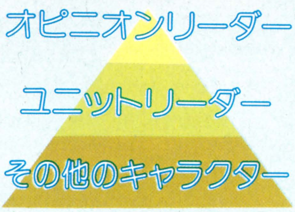


⬆初公開のタロット占いシーン。最初の手持ちキャラクターやタロットもここで決定。

プレーヤーの使命は、悪の帝国ゼテギネアによって支配された世界を救うこと。反乱軍を組織し、そのすべてを指揮するオピニオンリーダーとなるのだ。そこで問われるのが指導者の能力。ゲームを始めるまえには、タロット占いでオピニオンリーダーの各パラメーターを決める。非力だが人民を慕う慈愛の王か、はたまた実利主義の冷君か……。いずれにせよここでの結果により、キミはキミだけの道を歩むことになる。

まずはこれまでのおさらいだ

リーダーの責任



最大で5人のキャラクターによって、ひとつのユニットが構成される。しかしユニット内には、ユニットリーダーの資格を持つキャラクターがひとりは必要。ユニットの能力を左右する大事な存在だ。そしてユニットに直接命令を下だすのがオピニオンリーダー。もちろんオピニオンリーダーも、ひとりのキャラクターとしてユニットを構成、戦闘に参加する。

リアルタイムっす



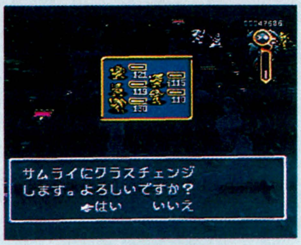
戦略の基本は移動。動かしたいユニットを選び、目標地点をカーソルで指定してやろう。このゲームはリアルタイム制だから、あとは時間の流れとともにユニットが勝手に移動する。まずは町を解放に向かわせるのがセオリーだ。移動していると索敵範囲内に敵がどんどん現われる。さらに接近すれば、戦闘に突入するぞ。

戦闘はオートバトル

戦闘は基本的にオートバトル。しかしあらかじめ4種類から選んでおいた作戦命令により、戦いかたはずいぶん違うぞ。まずは弱い敵からツブしてしまう、とかいろいろね。また、戦闘中に出せる命令もある。ひとつは"逃げる"。そしてもうひとつは、敵や味方にさまざまな効果を与える切り札、タロットカードを使うこと。



もちろん成長がカギ



戦闘で得た経験値が一定の値に達すると、キャラクターはレベルアップし、各能力値が上昇。さらに経験を積めば、レベルとアライメントの数値に従い、より高い能力を持つキャラクターにクラスチェンジできる。アライメントは、キャラクターの性格(善悪)を表わす能力値。これが低いと僧侶系にはなれなかったりする。

シャロームの辺境にて初陣を飾ろう！

『オウガバトル』の世界は全24マップで構成され、ひとつのマップをクリアーすると、そのマップに隣接するすべてのマップへ進めるようになる。進路は自由だ。また、クリアー済みのマップへは好きなときに戻ることができる。クリアー後も現われる中立軍と戦い、経験値を稼ぐことも可能だ。まあ、そんなことばかりしてると民衆の支持率が下がってしまうけどね。

それはさておき、そろそろ実戦中継に取りかかろう。舞台のほうは、プレーヤーにとっての初陣となる〝シャロームの辺境〟だ。タロット占いの結果、なかなかイキのいいキャラクターたちを持ち駒にすることができたぞ。ただし全体的に性格のよろしくない連中なので、民衆の支持はあまり期待できそうにない。収入面でやや不安が残るね。でも初陣はゲームシステムに慣れるのに精いっぱい。資金の心配をする暇なんてないはずだ。

最初の一歩を踏み出すときが来た



⬅いざ、シャロームの辺境へ。ちなみにこの全体マップ画面では、進路選択のほか、環境設定やセーブ、キャラクター管理もできる。



反乱軍はさらに進む

本拠地にてユニット再編成



⬆キャラクターひとりひとりの能力を把握し、バランスの取れたユニット編成を。

さあ出陣だ。プレーヤーにはあらかじめ、6つのユニットと10人の予備キャラクターが用意されている。彼らをそのまま送り出したっていいのだが、ちょっと待て。各ユニットの能力のバランスを取るため、再編成をしておこう。ひとつのユニットに僧侶がふたりいてもムダだ。またユニットリーダーを分散させれば、新たなユニットも編成できる。マップ上には10ユニットまで送り出せるぞ。

さあ行ってらっしゃーい

おつぎは移動目標設定。まずは本拠地の目と鼻の先にある、バルナ。橋の向こうにあるアプデラ。そして南にある教会へ向かう。教会の解放は絶対に必要。死んだキャラクターを復活させてくれるところだ。キャラクターには移動タイプという特性もある。たとえば飛行タイプなら、地形による移動制限を受けないとかね。このマップの初期目標は近場なので、草原タイプのユニットでオーケー。



⬆遠くの目標へは飛行タイプ、海上の島へは深海タイプを送る。適材適所にね。

都市や施設の恩恵にあずかれ



⬆貿易都市は重要な役割を持つ。うっかり敵に占領されないよう、しっかり守れ。



⬆建物を解放するとタロットが1枚手に入る。戦闘で切り札として使えるぞ。

先発隊がいちばん乗りでバルナを解放。タロットカードを1枚もらえたぞ。おおっ！　ここは貿易都市じゃないか。貿易都市にはショップがあり、アイテムを購入できるってわけ。HP回復のキュアポーションは必需品。ここでしこたま買い込んでおこう。他の目標地点へも各ユニットが到着。敵本拠地の位置から見て、アプデラあたりが前線となりそうだ。いまのうちに援軍を送っておこう。

おっと注意だ



画面右上に表示されているカオスフレームは、軍資金、時刻、民衆からの支持率を表わす。民衆の目はつねに光っており、お金儲けや弱いものいじめ、敵前逃亡などにより反乱軍の評価は下がる。気にしとこう。

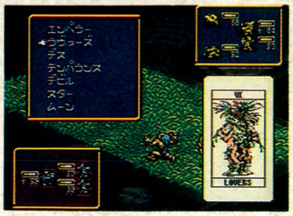
火花散る実戦ダイジェストだぜ!!

戦いは望むところだっ!

アブデラの東から敵が攻めてきた。はやる気持ちを押さえて、都市周辺で待機だ。HPが減っても、都市に入れば自然に回復するからね。迎撃と回復をくり返しながら、徐徐に前線を押し進めよう。橋をひとつ越え、ふたつ越えればバリケシールはもう目のまえだ。



⬅ありゃー、敵さんがこんな近くに。激突は必至。



⬆タロットには攻撃、回復などさまざまな効果がある。これは〝ラバーズ〞。敵どうしが仲間割れを起こすぞよ。

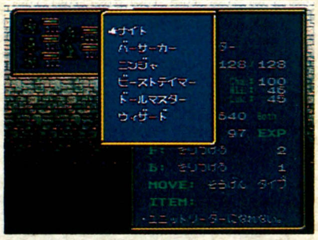


ここまで、地理的には早くもマップの2分の1を押さえた。しかし解放した都市はまだ3つ。このままじゃ正午の決算時には、多くの収入を望めそうもない。ただでさえ民衆の心は掌握し切ってないのに……。よっしゃ、ここは攻めの一手。敵本拠地の南にある都市、バリケシールを目指そう。人口も多そうだし、いい収入源になるはず。ん？　アブデラ駐留隊が敵ユニットを確認したぞ。戦いだ！

クラスチェンジする?

乱戦を繰り返しているうちに、キャラクターたちはどんどんレベルアップ。そのなかで比較的アライメントの高いアマゾネスが、レベル4になった。回復魔法の使えるクレリックにクラスチェンジできるぞ。クレリックはユニットリーダーにもなれるし、たのもしい限り。





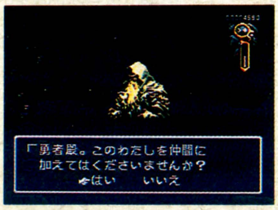
⬆キャラクターによっては、こんなに多くのクラスへもチェンジできちゃう。

マップ上はくまなく調べ尽くせ

遊撃隊としてマップ上を適当に移動させていたユニットが、魔法都市エレーリを発見した。なんの変哲もない小島の上を通過すると、突然都市が現われたのだ。ここを解放すると、なんと！　レベル4の強力なウィザードが仲間にしてくれと言ってくるではないか。彼は、これまた強いキャラクターを引き連れている。こりゃラッキー。



⬆見逃したくないのが隠れ都市。どんなイベントが起こるかわからない。



⬆仲間が増えるってのがいちばんウレシイね。人は城、とも言うし。

さあ観念しろ〜い

スタート時よりもひと回り強くなったユニットたちが、ついに敵本拠地を取り囲んだ。ボスを倒せばマップクリアー。波状攻撃で攻めろ。



⬆言っとくが、ボスの強さはハンパじゃないからね。

行く手をさえぎる帝国軍ユニット!!

育ててなんぼのキャラクターたち

実戦『オウガバトル』、楽しんでもらえたかな？　でもこれは、戦いかたの一例にすぎない。どんな作戦を取るか、どこでなにを見つけるかなどは、十人十色。まったくの自由だからね。念のため。

では最後に、前回の特報で登場できなかったメンバーを中心に、キャラクターたちを紹介。クラスチェンジについてもさらに復習だ。全キャラクターの完全な進化体系、アイテムやタロットのデータなどは、近日中に必ず紹介するぞ。もうちょっとのガマンね。



ファイターのクラスチェンジの一例。最初は何の取り柄もないけれども……。



どのクラスになれるのかは、レベルとアライメントによって決定されるのだよ。

どんどん強くなる




Victor
PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM
おもしろさ新・時・代!!
Theron's Quest
Dungeon Master
何もかもがリアルタイム
全く新しいRPGの世界に興奮保証
© 1992 SOFTWARE HEAVEN INC./FTL GAMES.
© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
9月18日発売
希望小売価格 ¥8,200（税別）
ダンジョン・マスター/セロンズ・クエスト
LOOM
まるで映画みたい・・・
新世代のファンタジー・アドベンチャー
TM & © 1990, 1992 LucasArts Entertainment Company.
Licensed in conjunction with JPI.
LUCASFILM GAMES
9月25日発売
希望小売価格 ¥8,000（税別）
ルーム
shapeshifter
闇黒の神々との死闘!
変身アドベンチャー型アクション・ゲーム。
© 1992 ICOM Simulations, Inc. All rights reserved.
Published under licensed from ICOM Simulations, Inc. Licensed in conjunction with JPI.
9月29日発売
希望小売価格 ¥7,400（税別）
シェイプシフター〜魔界英雄伝〜
SORCERIAN
幾多の邪悪に立ち向かえ!
10のシナリオが楽しめるARPG
© 1987 1992 日本ファルコム
© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
Falcom
好評発売中
希望小売価格 ¥7,800（税別）
ソーサリアン
発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

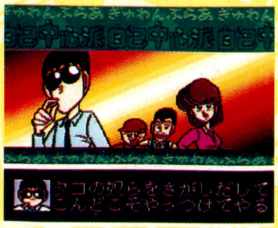
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



スーパーファミコン初、本格派4人打ち麻雀ついに登場!

やっぱり麻雀は、4人打ちでやらなきゃ感じがでない。しかもメンツは個性的で、いろいろ選べるのがいい。……そんなキミには、この「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」。

4人打ち麻雀ならオマカセの、あのゲームアーツがプログラムを担当した、超本格派麻雀ゲームなのだ!! 24人の個性派キャラが、キミの挑戦を待ってるぞっ!!



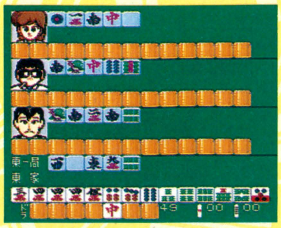
日本一の雀士を目指し、全国をまわるオリジナルのツアー・モードもあるぞ!!



登場キャラクターは、コミックそのまま。超個性派ぞろいなのだ。



遊びながら麻雀を覚えられるトレーニング・モードで、キミも上級者に!!



グラフィックとサウンドは、アーケードなみ。フリー対戦もできるぞ。

パルソフトテレホンサービス
☎東京03-5411-4387

PALSOFT



新たなる秩序への胎動・・・
PC Engine
SUPER CD-ROM² SYSTEM
先の大戦終結から一年・・・。
君主を失い衰退の道を辿る
かつての大国イストラムーに於いて
再び戦乱への炎が燃え上がった。
新たなる秩序の頂点に立つべく野望を胸に
戦いの扉をあける男・・・ベルクファスト。
平和と自由を取り戻すべく戦いに身を投じる
王家の血を受け継ぐ男・・・ライアン。
そして神の名の元に於いて全てを裏で操る男・・・。
全ての野望と情念、誇り高き意志が
巨大な炎の塊となり
今再び宇宙(そら)を駆け巡る。
SCENARIO SIMULATION GAME
Super Schwarzschild 2
スーパーシュヴァルツシルト2
年末発売予定　標準小売価格 7,800円
スーパーCD-ROM²専用
好評発売中!!
すべての興奮と感動は
ここから始まる。
スーパーシュヴァルツシルト
CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応
標準小売価格
7,800円
スーパーシュヴァ2資料請求券(ファミ通・9/18号)
〒
ご住所
TEL
お名前　様
■上記の価格には消費税は含まれておりません。
■スーパーシュヴァルツシルト2の資料をご希望の方は、右の資料請求券に、郵便番号・住所・電話番号・氏名を明記の上、封書にて工画堂スタジオまでお送りください。
ねこさんらーむ
KOGADO Software Products
(株)工画堂スタジオ
〒162 東京都新宿区市谷台町11
TEL:03-3353-7724

クイズ！脳天逆落とし



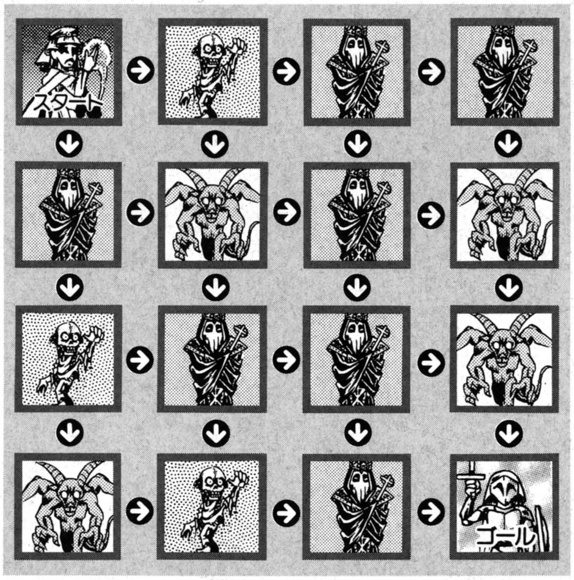
みんなが待ってる『ウィザードリィⅤ』。発売日はまだだから、『外伝』のクイズでゴー！

ROUND 56

ウィザードリィ・外伝Ⅰ

問題

ふと気がつくと、魔法使いのキミは仲間とはぐれていた。いまキミがいる場所から仲間のところへ行くには、モンスターが待っているいくつかの部屋を通らねばならない。モンスターを呪文で倒し、無事仲間のところにたどり着けるかな？　モンスターによってかける呪文の回数が変わってくる。できるだけ少ない回数で仲間の待つ場所へ行くには、呪文を何回唱えたらいい？



呪文回数

1回	2回	3回
		

Ⓐあ6回　Ⓘい8回　Ⓤう10回　Ⓔえ12回

応募のきまり

部屋から部屋へ移動するときには矢印の方向にしか進めないぞ。つまり一方通行ってわけだ。部屋にいるモンスターには、ゾンビ、ダークプリースト、レッサーデーモンの3匹がいる。それぞれかける呪文の回数が違うから注意すべし。答えがわかった人は、官製はがきの裏に郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号と答えを明記して、9月18日号クイズ！　脳天逆落とし係まで応募してね。応募対象年齢は0歳から99歳までだぞ。

賞品について

もっとも少ない呪文使用回数で仲間のもとへ行けた冒険者のなかから、抽選で10名様に全国共通おもちゃ券をプレゼント。この券でおこめは買えないから、当選した人は気をつけてね。当選者は10月16日号でひっそりと発表する予定だ。

先週の答え……B

クイズ！脳天逆落とし　7月31日号当選者

- ●北海道　村中貴志
- ●静岡県　望月斉斗子
- ●北海道　斉藤章道
- ●三重県　北村　博
- ●新潟県　加藤義和
- ●大阪府　伊豆田幸司
- ●岡山県　山下香苗
- ●大阪府　花本泰行
- ●神奈川県　笈川哲也
- ●滋賀県　岩崎　学

INFORMATION（インフォメーション）

アスキーからプレゼント2本立て

右の写真はファミ通の兄弟誌、ログインで連載していた『ワンダービット』という漫画なんだけど……。おや、1と番号がふってあるよね？　なんて、じつはこの『ワンダービット』がついに単行本として発売されたのだ。それを記念してこの単行本をなんと5名様にプレゼントだっ！　しかも、このアスキーコミック編集部からファミ通でもおなじみの『のんきな父さん』をプリントしたTシャツをあげちゃうぞ。Lサイズのものを5名様に。希望賞品名を官製はがきに書いて、『冬虫夏草』係まで応募だ。



⬅あの島本和彦の単行本が41円で手に入るなんて、ウーン、リンダ困っちゃうーん。

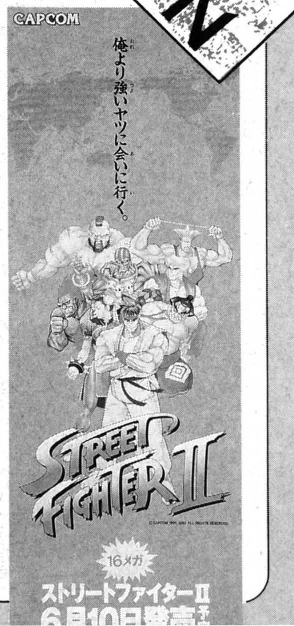


⬅このナウなTシャツなら、街に出ても大丈夫。

いまでは貴重!?『ストⅡ』ポスターだ!

やればやるほど深みのでてくるゲーム、『ストリートファイターⅡ』。その人気は衰えるどころかますます加熱してきているのだ。このゲームが発売されたあと、いろいろな種類のポスターが作られたよね。もちろん販促用に作られたポスターもあるのだ。いまではもう手に入らない、貴重な販促用ポスターを2枚ひと組みにして15名様にプレゼントしちゃうぞ。どうしても欲しいっていう人は、インフォメーション『ポスターは俺のものだから誰にもやらんぞ』係まで応募するのだ。





PRESENTS

WEEKLY ファミコン通信

9月18日号の当選者は10月9日号（9月25日発売）で発表だ！

読者プレゼント

ゲームソフト

1 スーパーマリオカート



3名

任天堂　スーパーファミコン

対戦プレーが可能なカーレースゲーム。コーナリングするときのドリフト感覚が絶妙だ。マリオやヨッシーも登場するぞ。

2 ベストプレープロ野球スペシャル



おなじみの野球シミュレーションゲームの最新データ版。

アスキー　ファミコン

3名

3 YAWARA!



美少女柔道家の青春を描いたアドベンチャーゲーム。

3名

ソフィックス　PCエンジン

4 提督の決断



第二次世界大戦の海戦をモチーフにしたシミュレーション。

3名

光栄　メガドライブ

5 三國志・ゲームボーイ版



2千年まえの中国大陸を舞台にした歴史シミュレーション。

光栄　ゲームボーイ

3名

テレホンカード

6 新島弥生

『ゼルダの伝説』のCMにゼルダ姫として登場。現在では人気アイドルとして、CDやグラビアで大活躍だ。

ホワイト加刷



1名

7 田中美奈子

カネボウ製品の販促テレカ。ベスト盤CDが好評発売中。



1名

ホワイト加刷

8 風の大陸



竹河聖原作の人気小説が劇場アニメ化されるぞ。

5名

110-91004

9 牧瀬里穂

ただいま、多方面で幅広い活躍を見せる牧瀬里穂。その才能は、お笑い番組でも発揮されそうだ。

ホワイト加刷



1名

10 ムサシの冒険

シグマから発売されたコミカルタッチのRPGのテレカ。宮本武蔵の息子ムサシが、あの世から復活した佐々木小次郎を倒すために五輪の書を求めて修行の旅をする。



3名

ホワイト加刷

締切 9月10日必着

応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお都合により、商品の発送は当選発表後1～2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券　みんなあげちゃう　9月18日号

8/21・28号の当選者発表

ゲームソフト

●ソニックブラストマン
- 北海道　津村一彦
- 石川県　紺藤吉郎
- 愛知県　川合正章

●ダービースタリオン全国版
- 福岡県　青木孝次
- 兵庫県　森　一生
- 大阪府　田中　尋

●パワーリーグV
- 栃木県　常木政彦
- 奈良県　中垣真一
- 広島県　豊田博子

●プリンス・オブ・ペルシャ
- 青森県　鈴木裕子
- 東京都　常松直美
- 熊本県　大西正宏

●ランパート
- 石川県　石山　諭
- 宮城県　千葉一幸
- 愛知県　荻原　剛

テレホンカード

●田原俊彦
- 千葉県　堀江　敦

●サンダーバード
- 千葉県　高橋茂成
- 愛媛県　松本千秋
- 埼玉県　阿部洋久

●中村雅俊
- 福島県　藤原和之
- 茨城県　長山　慶
- 大阪府　米田知博

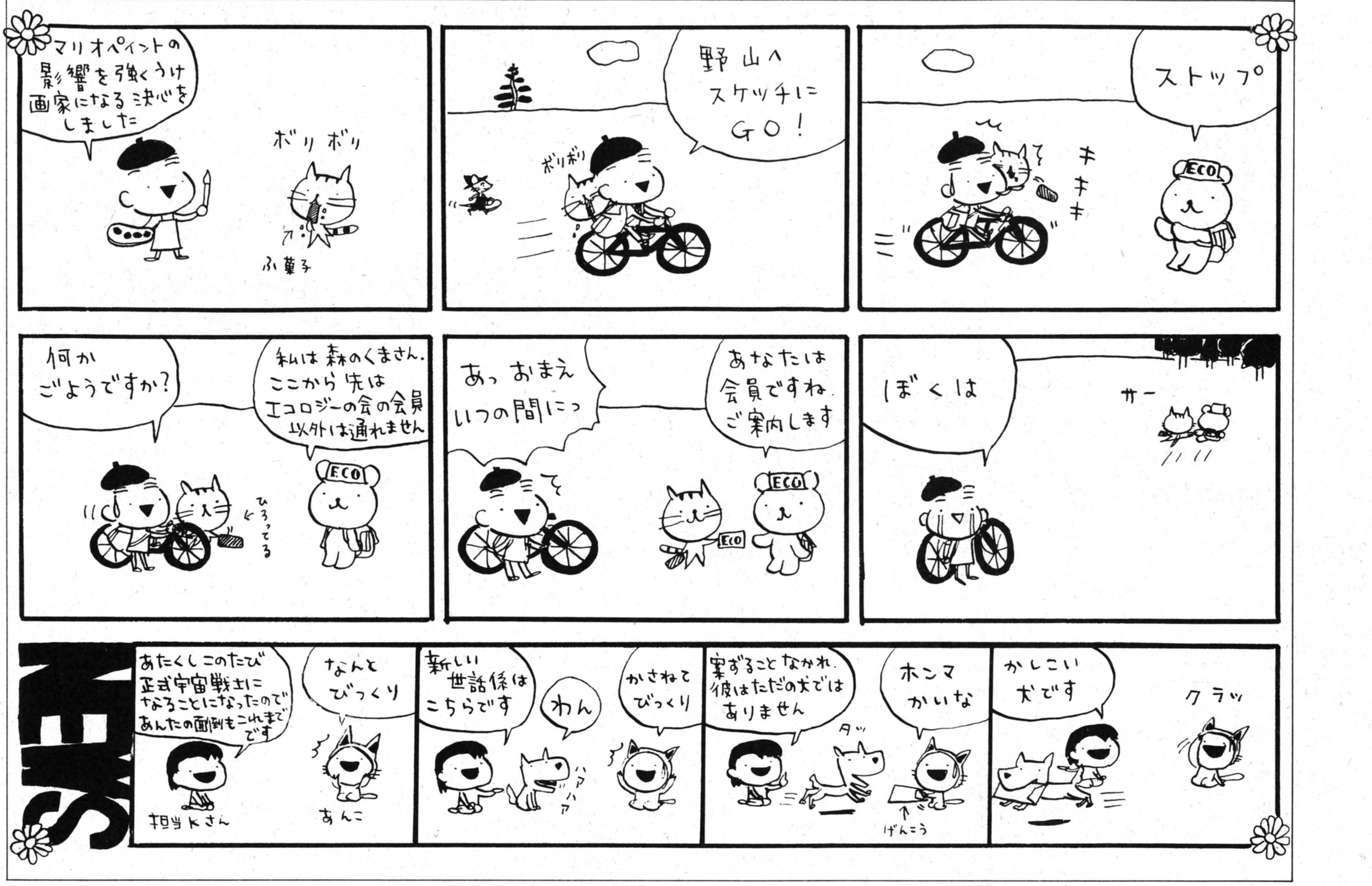
●機甲警察メタルジャック
- 東京都　柿沼良子
- 愛媛県　徳永雅美
- 長崎県　片岡洋平

●ストリートファイターIIダッシュ
- 宮城県　枡佐江子

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。

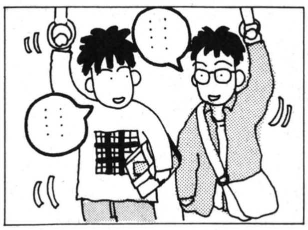
ドラネコシアター

餅月あんこ



ゲームのよい影響を発見しろ

このあいだ電車に乗っていたら、いい歳をした予備校生が4人、でっかい声でゲーム話をしてた。「ゲーセンだと昇龍拳って出にくいんだけど、スーファミだと、意外に出るんだよな……」。『ストII』の話から始まって、興奮気味の彼らはつぎつぎにゲームの昔話をしだしました。「あそこのゲーセン、冷房の効きすぎで手が凍りつくよな」、「そうそう、ハハハ」。なんて話から、最後は「『沙羅曼蛇』ってあったよな」、「あったあった、ドヘヘへ」。「『森田将棋』」、「ギャーッハッハ」とゲームの名前をあげるだけで、笑いが止まらない状態になっていました……。大人になると箸が転がるだけで笑う、なんてことはめったになくなるけど、『ストII』にはそれを呼び起こすほどのパワーがあるのでしょう。



最近、有名な生態学者ライアル・ワトソンという人の『シークレット・ライフ 物たちの秘められた生活』というマジなご本を読みました。これには、人間が生命を持っているかのように行動する現代の物や機械とどう仲良くしていくのか、ということが書かれているんです。石にも心がある、なんていつもユニークでお茶目なワトソン博士が、この本ではゲームに関しても発言しているので、ちょっと紹介しましょう。「コンピューターゲームなどで暴力や苦痛、死などが強調される傾向は憂慮にたえないと思う」。なんだかありがちな発言じゃない？　あー、そうですか、あんたまでそんなこと言うの、と私は少しガッカリしちゃった。ワトソン博士が『ストII』見たらぶったまげちゃうでしょうね。でも、どう考えてもあのゲームをやって実際に友だちに百裂キックを出す人なんていません。せいぜい電車のなかの予備校生たちみたいに、笑いのネタにするぐらい……。そういう事実を博士はどう考えになるのでしょう？　もっとゲームの良い面もみてあげないと、春麗がかわいそー。

登録　商標



香山クリニック

尻に目薬 目に座薬

ファミ通薬品株式会社

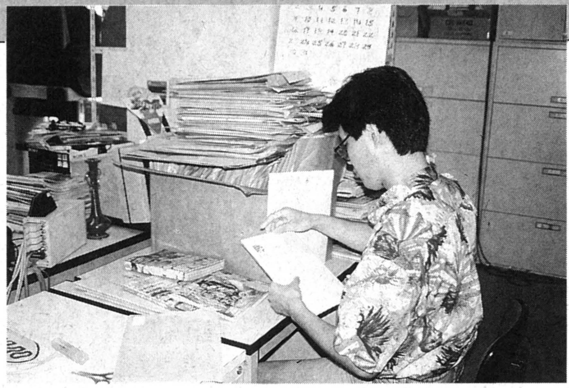
かやまりか：ゲームが大好きな精神科医。最近は某ゲームの監修など、多方面で活躍しているのだ。



金華ファミ珍楼

御商談、御会席

創業於平成四年八月七日



➡大事な原稿ちゃんの入った封筒をおごそかに開けている、森。でも森は、華氏451度くらいの熱い性格をしているから、原稿が燃えちゃったら困るなあ。

応募締切は11月末日である！

今回の金華ファミ珍楼では、ファミ通マンガ大賞の担当編集者である鈴木ドイツからひと言あるとか。担当としてみなさまにお願いがあるのだと涙を流してんだよ、本当だよ。で、お願いって？

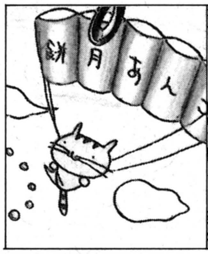
鈴木ドイツ（以下ドイツ）　いまだにマンガ大賞に鉛筆とかクレヨンで書いた原稿送ってくる人がいるんだよ。あと、デパートの包装紙の裏とかに4コママンガ書いたりとか。応募の方々から貴重な原稿預かってるという気負いもあって、緊張して応募封筒開けるじゃないの。で、包装紙の裏に鉛筆書きじゃ、ドドーッと疲れちゃうんだよね。

――　ところで、応募作品はけっこう集まってんのかな？

ドイツ　けっこう集まってるといえるかな。前回の総応募作品数が約1000通だからね。現在の作品数と募集締切は11月末日ってのを考慮すると、スゴイ数が集まるかも。たくさん集まるってことはレベルの高い作品もガンガン集まってきてる可能性が大……。担当としては期待してんだけどね。

――　包装紙に鉛筆書きってやつの率も増えるって寸法ね。

ドイツ　トホホ。やめて、マジで。



第3回入選作
DORANEKO in the sky
⬆この作品がもととなって、好評連載中の『ドラネコシアター』が誕生した。キミもあんこに続けっ!!



第4回入選作
かぼちゃ姫と悪い魔法使い
⬆ゲームを題材とする必要はない。この作品のようにファミ通読者が楽しめるものであれば、ヨイ。

第5回ファミ通マンガ大賞応募要項

ギャグ、ストーリーとも、30ページ以内の作品であること。ひとり何作応募してもかまいません。他誌発表経験者も歓迎します。

4コママンガ、ページマンガとも、右の原稿サイズを守って応募してください。ネームは横書き、右開きになります。モノクロ、カラーは問いません。画材はなんでもかまいませんが、モノクロの場合必ず黒のインクなどで描くこと。赤、青などは無効です。

応募者は、必ず住所、氏名、年齢、職業、過去のマンガ歴を別紙に記入のうえ、作品と同封してファミコン通信編集部へ郵送してください。その際、原稿返却希望者は、投稿時使用と同額の切手を貼り、あて名に自分の住所、氏名を書いた返信用封筒を必ず同封してください。

'93年1月発売の週刊ファミコン通信誌上にて受賞者、受賞作品を発表します。

●賞金

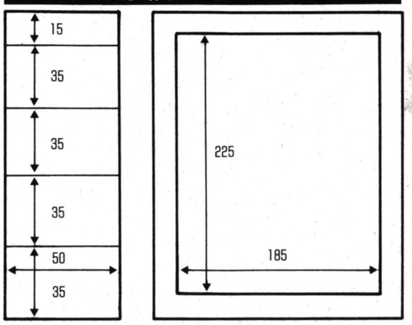
大賞…………100万円
次点…………50万円
入選…………20万円
佳作…………50000円

●審査員

桜玉吉、吉田戦車、山本貴嗣、こやま基夫、鈴木みそ、荒井清和、本誌編集長。

受賞者は週刊ファミコン通信ほか、弊社の出版物に掲載されることがあります。プロのマンガ家めざして、ふるって投稿しましょう。締切は11月末日消印有効。

原稿のサイズ



ウエスト・イースト パリ―モスクワ―北京 マラソン・レイド開催記念

渋谷洋一 特別寄稿

第三回 果てしなき荒野に棲む悪魔よ、俺の魂をしゃぶってくれ!!!!!

ＭＳ新聞

発行元／ＫＡＺｅ総合研究所
〒107 東京都港区南青山1-1-1
新青山ビル東館

〈第3号〉

平成４年(1992年)9月4日発行

揺さぶれベイビー。渋谷洋一だ。

今回はウエスト・イースト パリ―モスクワ―北京 マラソン・レイド、カーッ、ながったらしい名前だぜ。を紹介する。世界各国が安定した状況ならば、開催されるのは9月1日。パリを出発し、5つの国と独立国家共同体に属する6つの共和国を通過し、ゴール地点は北京。走破する距離は実に1万6千キロ。なんと、地球を半周するほどの距離を、たったの27日間で走り抜くというものだ。砂漠、沼地、断崖、を走り、エベレスト級の山々を越える。湿度、温度、高低さによる空気の濃度に注意しながらマシンをセッティング。走るマシンは、ラリーカーやトラックのほかにバイクのカテゴリーもあり、さらに過酷な冒険になるだろう。

どれほど過酷なレースになるのかは、想像の及ぶところではない。それは、単に前人未踏の地を行く。ということだけでなく、世界の平和の度合によって、様々な予期せぬ出来事が追加されるからだ。

先程、5つの国と6つの共和国を通過するといっていたが、いざレースが始まってしまった後に内乱がおこるかもしれないし、4つの国と3つの共和国になっている可能性だってある。昨年、このレイドが中止になったのは、天安門事件、湾岸戦争、東西ドイツ統一、等様々な世界の様相が影響したからだ。実際、モスクワの下のほうのあたりのゲリラから、通過したら発砲するとの声明もでており、なんと、バスーカ攻撃も辞さないという。それを一体どうやって避わすのだろう。たとえ戦闘ヘリが護衛にあたってくれても、流れ弾に当たって死んでしまうかもしれない。ああ、無常だ。

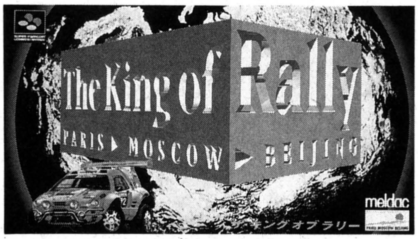
メルダックはなんとしても第2回ウエスト・イースト パリ―モスクワ―北京 マラソン・レイドに参戦すると、かたくなにしつこく公言している。そのドライバーに私を指名したりしているのだが、一応、生死にかかわる問題なので、返答はまだひかえている。

そういえば、リアルなエンジン音を追求するためにメルダックが買った、'83年型のボロボロのフェラーリ。あれ、壊れたそうだ。エンジンがかからないらしい。スーブラを下取りに出して、バブルの崩壊につけこみさらに安く叩いて買った、シーマよりも安いフェラーリじゃ、それは駄目だろう。

しかし、レイドに参戦したり、フェラーリを買ったりと、へんな会社だぜ。じゃ、アディオス!



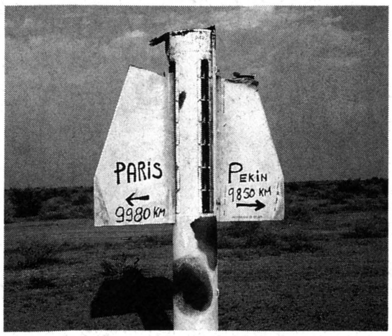
現在、ゲーム博物館というゲームセンターの開店準備にてんてこまい。





スーパーファミコン メルダック／「ザ キング オブ ラリー」

12月発売予定 価格未定 8M+バックアップ付



ミサイルの不発弾が標識になっている。



昨年のレイドは世界状勢悪化のため中止。それでもタイのチームは単独で出発し、崖からジープもろとも転落。２名の命を奪った。



←
砂漠でスタック。日常茶飯事。

奥に見えるのは雪山。スリッピーな路面。
→



THE Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

FC ファミコン

9月発売のソフト

14日	スーパーマリオUSA＜任天堂＞ 4900円[込]/カートリッジ
18日	1999 ほれ、みたことか! 世紀末＜ココナッツジャパン＞ 7300円/カートリッジ
22日	ドリームマスター＜ナムコ＞ 5800円/カートリッジ
25日	■**ミッキーマウスIII 夢ふうせん<ケムコ> 5900円/カートリッジ**
25日	GOAL!!＜ジャレコ＞ 6300円/カートリッジ
29日	キャプテンセイバー＜タイトー＞ 5900円/カートリッジ
下旬	ベストプレープロ野球スペシャル＜アスキー＞ 7500円/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

16日	SPOT＜ビー・ピー・エス＞ 5500円/カートリッジ
22日	トップストライカー＜ナムコ＞ 5800円/カートリッジ
23日	ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団＜バンダイ＞ 7800円(予価)/バックアップカートリッジ
30日	レミングス＜イマジニア＞ 6200円/カートリッジ
下旬	ダブルムーン伝説＜メサイヤ＞ 7980円/バックアップカートリッジ
10月	スターウォーズ 帝国の逆襲＜ビクター音楽産業＞ 7900円/カートリッジ
10月	少年魔術師インディー＜アイ・ジー・エス＞ 7900円/バックアップカートリッジ
10月	シャッフルファイト＜バンプレスト＞ 7600円/バックアップカートリッジ
10月	キティのお花畑＜キャラクターソフト＞ 4200円(予価)/カートリッジ

11月発売のソフト

20日	バカラ＜ポニーキャニオン＞ 5800円/カートリッジ
27日	■**タイニートゥーン・アドベンチャーズ2～モンタナランドへようこそ～<コナミ> 4900円/カートリッジ**
27日	囲碁指南'93＜ヘクト＞ 6800円/カートリッジ
上旬	トムとジェリー＜アルトロン＞ 6800円/カートリッジ
中旬	フェラーリ＜ココナッツジャパン＞ 7300円/カートリッジ
下旬	バーコードワールド(仮題)＜サン電子＞ 7200円/バックアップカートリッジ
11月	コロンブス＜トミー＞ 7500円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	キョロちゃんランド＜ヒロ＞ 5800円(予価)/カートリッジ
11月	RPG人生ゲーム＜タカラ＞ 7800円(予価)/カートリッジ
11月	愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星＜アイレム＞ 12800円(予価)/カートリッジ
11月	スイッチブレード＜ケムコ＞ 6500円/カートリッジ
11月	ロットランド＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
11月	恐竜戦隊ジュウレンジャー＜エンジェル＞ 6000円(予価)/カートリッジ

12月発売のソフト

4日	■**ちいさなおばけアッチソッチコッチ<バップ> 6800円/カートリッジ**
4日	将棋名鑑'93＜ヘクト＞ 6800円/カートリッジ
11日	バットマンリターンズ＜コナミ＞ 5800円/カートリッジ
18日	フィリックス・ザ・キャット＜ハドソン＞ 5800円/カートリッジ
下旬	THE GOLF '93＜ジーオーワン＞ 6900円(予価)/カートリッジ
12月	■**ガチャポン戦士V<ユタカ・バンダイ> 6800円/カートリッジ**
12月	■**ジャストブリード<エニックス> 9700円/バックアップカートリッジ**
12月	ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞ 7800円/カートリッジ
12月	KABUTO＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
12月	グレイトバトルサイバー＜バンプレスト＞ 7300円(予価)/カートリッジ
12月	ロックマン5 ～ブルースの罠!?～＜カプコン＞ 7800円/カートリッジ
12月	ゴリラーマン＜ヨネザワPR21＞ 6900円/カートリッジ
12月	怪盗シュガー＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
12月	熱血格闘伝説(仮題)＜テクノスジャパン＞ 6500円(予価)/カートリッジ
12月	仮面ライダーSD グランショッカーの挑戦(仮題)＜エンジェル＞ 6500円(予価)/カートリッジ
12月	カジノ・ダービー＜ヨネザワPR21＞ 5500円(予価)/カートリッジ
12月	鳴々!野球人生一直線＜サミー＞ 6900円(予価)/カートリッジ
12月	アルマジロII＜アイ・ジー・エス＞ 6900円/カートリッジ
12月	ワイリー&ライトのロックボード ～ザッツ・パラダイス～＜カプコン＞ 6500円/カートリッジ
12月	それいけ けろけろけろっぴ＜キャラクターソフト＞ 4980円(予価)/カートリッジ
12月	●**ファミスタ'93<ナムコ> 価格未定/カートリッジ**

1月以降発売のソフト

'93年1月	■**ウルトラマン倶楽部 今度はアクション!ウルトラマン!!(仮題)<エンジェル> 6800円(予価)/カートリッジ**
'93年1月	レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
'93年1月	ぴょこたんの大迷路＜サン電子＞ 4980円(予価)/カートリッジ
2月～3月	バトルベースボール＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ
'93年3月	ドッジ弾平2＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	F1センセーション＜コナミ＞ 5800円/カートリッジ
'93年	マサカリ伝説金太郎アクション編＜トンキンハウス＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	ファイティングサッカー＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
	プロサッカー＜イマジニア＞ 6500円/カートリッジ
	さとうげんの燃えよぶたマン!?＜シグマ＞ 価格未定/カートリッジ
	スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞ 価格未定/カートリッジ
	デ・ジャヴ2＜ケムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ジェットソン＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	ハリキリバレー＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	ゼルダの伝説1＜任天堂＞ 価格未定/カートリッジ
	ワギャンランド3＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	オーバーロード＜アルトロン＞ 7800円(予価)/バックアップカートリッジ

SF スーパーファミコン

9月発売のソフト

11日	アクロバットミッション＜テイチク＞ 8800円(予価)/カートリッジ
11日	アクスレイ＜コナミ＞ 8800円/カートリッジ
12日	スーパー麻雀大会＜光栄＞ 9800円/カートリッジ
12日	SD機動戦士ガンダム V作戦始動＜エンジェル＞ 7800円/カートリッジ
18日	スーパーガチャポンワールド SDガンダムX＜ユタカ・バンダイ＞ 9500円/バックアップカートリッジ
24日	提督の決断＜光栄＞ 14800円/バックアップカートリッジ
25日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀皇位戦＜パルソフト＞ 8800円/カートリッジ
25日	ソニックブラストマン＜タイトー＞ 8500円/カートリッジ
25日	銀河英雄伝説＜徳間コミュニケーションズ＞ 9800円[込]/バックアップカートリッジ
25日	大戦略エキスパート＜アスキー＞ 9800円/バックアップカートリッジ
27日	ドラゴンクエストV 天空の花嫁＜エニックス＞ 9600円/バックアップカートリッジ
29日	スカイミッション＜ナムコ＞ 8300円/カートリッジ
30日	ワイアラエの奇蹟＜ティーアンドイーソフト＞ 9800円/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

9日	ロードモナーク＜エポック社＞ 8800円/カートリッジ
16日	リターン・オブ・双截龍＜テクノスジャパン＞ 8600円/カートリッジ
22日	スーパーロイヤルブラッド＜光栄＞ 9800円/バックアップカートリッジ
23日	アダムス・ファミリー＜ミサワエンターテインメント＞ 8800円/カートリッジ
23日	スーパーF1サーカスリミテッド＜日本物産＞ 9200円/バックアップカートリッジ
29日	■**コズモギャング ザ ビデオ<ナムコ> 7800円/カートリッジ**
下旬	バレーボール TWIN＜トンキンハウス＞ 8900円/バックアップカートリッジ
下旬	スーパー・リニアボール＜ヒロ＞ 8000円/カートリッジ
10月	■**ミステリーサークル<ケイ・アミューズメントリース> 8300円/カートリッジ**
10月	ガンフォース＜アイレム＞ 8300円(予価)/カートリッジ
10月	ソングマスター＜やのまん＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
10月	信長公記＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
10月	真・女神転生＜アトラス＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
10月	メジャータイトル＜アイレム＞ 8800円(予価)/カートリッジ
10月	お茶の間伝説＜アイ・ジー・エス＞ 8700円/バックアップカートリッジ

11月発売のソフト

8日	スーパー三國志III＜光栄＞ 14800円/バックアップカートリッジ
21日	■**CACOMA KNIGHT<DATAMポリスター> 7800円/カートリッジ**
27日	白熱プロ野球ガンバリーグ'93＜EPIC・ソニーレコード＞ 9500円/カートリッジ
上旬	■**サイバーナイト<トンキンハウス> 8900円/バックアップカートリッジ**
中旬	SWIV＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
下旬	パワーアスリート＜KANEKO＞ 8500円(予価)/カートリッジ
下旬	北斗の拳6 激闘伝承拳 覇王への道＜東映動画＞ 8900円(予価)/カートリッジ
下旬	対決!!ブラスナンバーズ＜レーザーソフト＞ 8500円/カートリッジ
下旬	重装機兵ヴァルケン＜メサイヤ＞ 8800円/カートリッジ
下旬	スーパーバレー'92 IN バルセロナ＜ビデオシステム＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	■**オウガバトル<クエスト> 9600円/バックアップカートリッジ**
11月	■**ウィザードリィV<アスキー> 9800円(予価)/バックアップカートリッジ**
11月	■**アメリカ横断ウルトラクイズ<トミー> 8700円(予価)/カートリッジ**
11月	スーパー倉庫番＜パック・イン・ビデオ＞ 6800円/カートリッジ
11月	ヒーロー戦記 プロジェクトオリュンポス＜バンプレスト＞ 9600円(予価)/カートリッジ
11月	ステルス＜ヘクト＞ 9700円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	バルバロッサ＜サミー＞ 9800円/バックアップカートリッジ
11月	餓狼伝説＜タカラアミューズメント＞ 9800円/カートリッジ
11月	ロイヤルコンクエスト＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
11月	レナス 古代機械の記憶＜アスミック＞ 9600円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	ヒューマン・グランプリ＜ヒューマン＞ 9700円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	うしおととら＜ユタカ・バンダイ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	哭きの竜～麻雀飛翔伝～＜アイ・ジー・エス＞ 9700円/バックアップカートリッジ
11月	シルヴァ・サーガ2＜セタ＞ 9500円/バックアップカートリッジ
11月	ミッキーのマジカルアドベンチャー＜カプコン＞ 8500円/カートリッジ
11月	アウターワールド＜ビクター音楽産業＞ 8800円/カートリッジ
11月～12月	奇々怪界 -謎の黒マント-＜ナツメ＞ 8500円(予価)/カートリッジ

12月発売のソフト

18日	タイニートゥーンアドベンチャーズ＜コナミ＞ 8000円/カートリッジ
19日	■**半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!<スクウェア> 9500円(予価)/バックアップカートリッジ**
中旬	機動装甲ダイオン＜ビック東海＞ 8500円(予価)/カートリッジ
下旬	ラッシング・ビート乱 複製都市＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
下旬	PSYCHO DREAM＜RIOT＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	■**スーパービックリマンVSバイオ悪魔<ベック> 7800円(予価)/カートリッジ**
12月	■**らんま1/2 ～爆烈乱闘篇～<メサイヤ> 9600円/カートリッジ**
12月	■**46億年物語<ゲームプラン・にじゅういち> 9600円/バックアップカートリッジ**
12月	■**スーパーブラックバス<ホット・ビィ> 9800円/カートリッジ**
12月	バトルテック＜ビクター音楽産業＞ 8800円/バックアップカートリッジ
12月	セプテントリオン＜ヒューマン＞ 8500円(予価)/カートリッジ
12月	ドラゴンズ・アース＜ヒューマン＞ 8500円(予価)/カートリッジ
12月	イーハトーヴォ物語＜ヘクト＞ 9700円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	ナグザットスーパーピンボール邪鬼破壊(JAKI CRASH)＜ナグザット＞ 8500円/カートリッジ
12月	TRIFF～大西部アニマルの秘宝～＜サイクロン＞ 価格未定/カートリッジ
12月	中嶋悟監修 SUPER F-1 HERO＜バリエ＞ 8900円/カートリッジ
12月	SD飛龍の拳(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
12月	ザ キングオブラリー パリ～モスクワ～ペキン＜メルダック＞ 価格未定/カートリッジ
12月	バトルサッカー フィールドの覇者＜バンプレスト＞ 9500円(予価)/カートリッジ
12月	スーパーチャイニーズワールド2＜カルチャーブレーン＞ 8800円(予価)/カートリッジ
12月	メタルマックス 2＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
12月	デバステイター＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	エイリアンVSプレデター＜アイ・ジー・エス＞ 9700円/カートリッジ
12月	コンバットライブス＜テクノスジャパン＞ 9300円/カートリッジ
12月	フライング ヒーロー ぶぎゅる～の大冒険＜ソフエル＞ 8800円/カートリッジ
12月	クリスティズファンハウス＜アクレイムジャパン＞ 8000円(予価)/カートリッジ
12月	ジョジョの奇妙な冒険＜コブラチーム＞ 9500円(予価)/カートリッジ
12月	ビデオキッズ＜ケムコ＞ 8500円/カートリッジ
12月	トップレーサー2＜ケムコ＞ 8900円/カートリッジ
12月	芹沢信雄のバーディトライ＜東宝＞ 9600円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ウォーリーをさがせ(絵本の国の大冒険)＜トミー＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	マイト・アンド・マジックBOOK2＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	弁慶外伝 沙の章＜サン電子＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	SDガンダム外伝2 円卓の騎士＜ユタカ・バンダイ＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	史上最強のクイズ王決定戦スーパー＜ヨネザワPR21＞ 8900円/カートリッジ
12月	早指し 二段森田将棋＜セタ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	エキゾースト・ヒートII＜セタ＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	スーパーニチブツマージャン(仮題)＜日本物産＞ 8800円/バックアップカートリッジ
12月	CAPCOM'S NFL MVP FOOTBALL＜カプコン＞ 8500円/カートリッジ
12月	デビルズコース＜ティーアンドイーソフト＞ 9800円/カートリッジ
12月	アメージング テニス＜エレクトロ ブレイン/パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/カートリッジ
12月	ルーニーテューンズ(仮題)＜サン電子＞ 8600円/カートリッジ
12月	ファイナルファンタジーV＜スクウェア＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	スーパースターウォーズ＜ビクター音楽産業＞ 8800円/カートリッジ
12月	●**スーパー大相撲 熱戦大一番<ナムコ> 価格未定/カートリッジ**
'92年	ジャングルウォーズ2＜ポニーキャニオン＞ 9500円/バックアップカートリッジ
'92年	バズー! 魔法世界＜ホット・ビィ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	2020年スーパーベースボール＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ

1月以降発売のソフト

1月3日	ELFARIA＜ハドソン＞ 9500円/バックアップカートリッジ
1月下旬	■**負けるな 魔剣道!<DATAMポリスター> 8800円/カートリッジ**
'93年1月	■**モノポリー<トミー> 9700円(予価)/バックアップカートリッジ**
'93年1月	■**MOTHER 2 ギーグの逆襲<任天堂> 8900円[込]/バックアップカートリッジ**
'93年1月	■**ポピュラス2<イマジニア> 9800円(予価)/カートリッジ**
'93年1月	■**エルナード<ゲームプラン・にじゅういち> 価格未定/バックアップカートリッジ**
'93年1月	ブレス・オブ・ファイア～竜の戦士～＜カプコン＞ 9800円/バックアップカートリッジ
'93年1月	バットマンリターンズ＜コナミ＞ 8800円/カートリッジ
'93年1月	鉄道王 レールロードタイクーン＜アイ・ジー・エス＞ 12800円/バックアップカートリッジ
'93年1月	八玉の勇士伝説 BURAI＜アイ・ジー・エス＞ 9700円/バックアップカートリッジ
'93年1月	戦え原始人2～ルーキーの冒険～＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
'93年1月	XAK＜サン電子＞ 9600円/バックアップカートリッジ
'93年1月	●**ナイジェル マンセル F-1 チャレンジ<インフォコム> 8800円/カートリッジ**
2月～3月	●**ファースト サムライ<ケムコ> 価格未定/カートリッジ**
'93年2月	キネシス(仮題)＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
'93年2月	ドラえもん～のび太と妖精の国～＜エポック社＞ 価格未定/カートリッジ
'93年2月	NFLフットボール＜コナミ＞ 8800円/カートリッジ
3月～4月	■**スーパーフルメタル<アクレイムジャパン> 8800円(予価)/バックアップカートリッジ**
'93年3月	ソード・マニアック＜東芝EMI＞ 価格未定/カートリッジ
'93年3月	スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
'93年3月	ボトムアップ＜ヘクト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年3月	神聖紀オデッセリア＜ビック東海＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
'93年3月	将魔(仮題)＜サミー＞ 8700円(予価)/カートリッジ
'93年3月	アルバート オデッセイ＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
'93年4月	プレヒストリック(仮題)＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
'93年6月	■**バック・トゥ・ザ・フューチャー2<東芝EMI> 価格未定/バックアップカートリッジ**
'93年6月	雲にのる＜ヘクト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	摩陀羅2＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	ファイナルファイトII(仮題)＜カプコン＞ 8500円(予価)/カートリッジ
'93年	おざなりダンジョン＜DATAMポリスター＞ 8800円[込]/カートリッジ
'93年	川釣り(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	FMW(仮題)＜ポニーキャニオン＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	●**闘牌伝(仮題)<ビデオシステム> 価格未定/バックアップカートリッジ**

発売日未定のソフト

	■**Q・BEAT3<バップ> 7000円/カートリッジ**
	■**ゲゲゲの鬼太郎 復活!天魔大王<バンダイ> 8800円(予価)/カートリッジ**
	■**デュアル オーブ<アイマックス> 9700円(予価)/バックアップカートリッジ**
	■**バイオ・メタル(仮題)<アテナ> 8980円(予価)/カートリッジ**
	ノスフェラトゥ＜セタ＞ 価格未定/カートリッジ
	マスターオブモンスターズ～大魔王ガイアの誕生～＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	新日本プロレスリング公認 超戦士IN闘強導夢＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ
	シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
	シムアント＜イマジニア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	スパークリングショット(仮題)＜任天堂＞ 8000円(予価)[込]/カートリッジ
	つっぱり大相撲-立身出世編＜テクモ＞ 価格未定/カートリッジ
	スーパーノヴァ＜コピアシステム＞ 価格未定/カートリッジ
	ソルスティスII(仮題)＜EPIC・ソニーレコード＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	トールキンの「指輪物語」＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ワンダーブック＜アスク講談社＞ 価格未定/カートリッジ
	デスブレイド＜アイマックス＞ 価格未定/カートリッジ
	くにおくんのドッジボールだよ♥全員集合!＜テクノスジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	あしたのジョー＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/カートリッジ
	ラストバトル(仮題)＜テイチク＞ 価格未定/カートリッジ
	アクションパチ夫(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	パチ夫くんスペシャル(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	少年アシベ＜タカラ＞ 価格未定/カートリッジ
	アミュージングドリーム＜タカラ＞ 価格未定/カートリッジ
	バトルトード＜メサイヤ＞ 価格未定/カートリッジ
	サージェント サンダース コンバット＜ヨネザワPR21＞ 価格未定/カートリッジ
	マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞ 価格未定/カートリッジ
	フェイスボール2000＜ビー・ピー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
	エストポリス伝記＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	大爆笑 人生劇場＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	スーパーキックオフ＜ミサワエンターテインメント＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	スーパーエアーダイバー＜アスミック＞ 価格未定/カートリッジ
	鋼鉄の騎士＜アスミック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	F-1 GRAND PRIX Part2＜ビデオシステム＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	アクタリオン(仮題)＜テクモ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	テクモ スーパーNBAバスケットボール＜テクモ＞ 価格未定/カートリッジ
	パワーモンガー＜イマジニア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	クリストファー・コロンブス＜ミサワエンターテインメント＞ 価格未定/カートリッジ
	スーパースラップショット＜アルトロン＞ 8800円(予価)/カートリッジ
	ドラッケン2＜ケムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	●**ドラゴンボールZII<バンダイ> 価格未定/カートリッジ**

PC PCエンジン

9月発売のソフト

4日	TRAVEL エプル＜RIOT＞ 6980円/スーパーCD-ROM専用
11日	F1チームシミュレーション PROJECT-F＜レーザーソフト＞ 6980円/スーパーCD-ROM専用
18日	ダンジョン・マスター セロンズ・クエスト＜ビクター音楽産業＞ 8200円/スーパーCD-ROM専用
18日	ゼロウイング＜ナグザット＞ 7800円/CD-ROM
22日	■**エグザイルII ～邪念の事象～<RIOT> 7200円/スーパーCD-ROM専用**
25日	コズミックファンタジー3 冒険少年レイ＜レーザーソフト＞ 7600円/スーパーCD-ROM専用
25日	炎の闘球児 ドッジ弾平＜ハドソン＞ 6500円/Huカード
25日	LOOM＜ビクター音楽産業＞ 8000円/スーパーCD-ROM専用
25日	ウィザードリィV＜ナグザット＞ 7400円/スーパーCD-ROM専用
29日	シェイプシフター 魔界英雄伝＜ビクター音楽産業＞ 7400円/スーパーCD-ROM専用

10月発売のソフト

1日	YAWARA!＜ソフィックス＞ 6900円/スーパーCD-ROM両対応
2日	激写ボーイ＜アイレム＞ 7000円(予価)/Huカード
2日	スターモビール＜ナグザット＞ 6800円/CD-ROM
2日	らんま1/2 ～打倒、元祖無差別格闘流!～＜メサイヤ＞ 7200円/スーパーCD-ROM両対応
9日	■**ザ・プロ野球SUPER<インテック> 6800円/スーパーCD-ROM専用**
9日	スライムワールド＜マイクロワールド＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用
10日	パワースポーツ＜ハドソン＞ 6500円/Huカード
10日	クイズ 殿様の野望＜ハドソン＞ 6200円/スーパーCD-ROM両対応
23日	■**キアイダン00(ダブルオー)<RIOT> 6980円/スーパーCD-ROM専用**
23日	銀河お嬢様伝説YUNA＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
30日	ファイヤープロレスリング3 Legend Bout＜ヒューマン＞ 7900円(予価)/Huカード
下旬	SNATCHER＜コナミ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
10月	太閤記＜アスク講談社＞ 8500円/CD-ROM
10月	三国武勇伝 ～天下は我に～＜ナグザット＞ 8800円/CD-ROM

11月発売のソフト

20日	PC原人シリーズ PC電人＜ハドソン＞ 6500円/Huカード
27日	■**「ゴッドパニック」至上最強軍団<テイチク> 6800円/スーパーCD-ROM専用**
上旬	■**超兄貴<メサイヤ> 7200円/スーパーCD-ROM専用**
下旬	■**メタモジュピター<日本電気HE> 価格未定/スーパーCD-ROM専用**
11月	信長の野望・武将風雲録＜光栄＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
11月	テラクレスタII＜日本物産＞ 6900円(予価)/Huカード
11月	レミングス＜サン電子＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

11月	TECMO WORLDCUP スーパーサッカー＜メディアリング＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
11月	ブランダーズ＜アイ・ジー・エス＞ 9700円/スーパーCD-ROM専用
11月〜12月	スーパーシュヴァルツシルト2＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

12月発売のソフト

中旬	**■上海III ドラゴンズアイ＜アスク講談社＞ 7500円(予価)/CD-ROM**
12月	**■PCココロン(仮題)＜シュールド・ウェーブ＞ 7900円/CD-ROM**
12月	**■サークI・II＜RIOT＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用**
12月	**■超時空要塞マクロス〜永遠のラブソング〜＜メサイヤ＞ 7400円/スーパーCD-ROM専用**
12月	**■モトローダーMC＜メサイヤ＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用**
12月	**■スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用**
12月	ストレイロード＜アイ・ジー・エス＞ 8700円/スーパーCD-ROM専用
12月	GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	ゼロヨンチャンプII＜メディアリング＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
12月	21エモン〜めざせホテル王〜＜日本電気HE＞ 価格未定/Huカード
12月	イメージファイトII＜アイレム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	**●ジム・パワー＜マイクロワールド＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用**
'92年	双截龍II(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	井上麻美(仮題)＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	マーブルマッドネス＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
'92年	シムアース＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

1月以降発売のソフト

'93年3月	サイレントメビウス＜角川メディア・オフィス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年5月	マジックポケット＜ピーシーエム・コンプリート＞ 価格未定/未定
'93年	スタートリング・オデッセイ＜レイ・フォース＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	A列車で行こうIII＜アートディンク＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	眠れぬ夜の物語(仮題)＜日本電気HE＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	ホッパーキャット(仮題)＜日本電気HE＞ 価格未定/Huカード
'93年	フラッシュエンジェルズ＜日本電気HE＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	おたくの星座 Best Version(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

発売日未定のソフト

ブライII 闇皇帝の逆襲＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
50th＜テイチク＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
盟約の定義＜ヒューマン＞ 7200円(予価)/Huカード
宇宙戦艦ヤマト＜ヒューマン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
フィーンド ハンター＜ライトスタッフ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
デザート 巨大蟻の恐怖＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞ 6800円/スーパーCD-ROM両対応
ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
レインボーアイランド＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ワードナの森＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞ 価格未定/Huカード
ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード
ホラーストーリー＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ゲイングランド＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
天地を喰らう＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ピーターパックラット＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
TVスポーツ・スペシャル＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
アルガノス＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞ 価格未定/Huカード
モンスターメーカー＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ふしぎの海のナディア＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ヘルファイアー＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード
幻蒼大陸 オーレリア＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
ラストハルマゲドンII(仮題)＜ブレイングレイ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
イースIV＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ロードランナーII＜ハドソン＞ 価格未定/Huカード
RPC原人＜ハドソン＞ 価格未定/Huカード
パワーテニス＜ハドソン＞ 価格未定/Huカード
桃太郎伝説外伝 第I集＜ハドソン＞ 価格未定/Huカード
ボンバーマン'93＜ハドソン＞ 価格未定/Huカード
インペリアル・フォース＜システムソフト＞ 価格未定/CD-ROM
ラプラスの魔＜ヒューマン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ホーリーナイト＜アスミック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
魔物ハンター妖子〜遠き呼び声〜＜メサイヤ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
THE LEGEND OF XANADU ー風の物語ー＜日本ファルコム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
芸者ウォリアーズ＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
フレイ(仮題)＜マイクロキャビン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ネクスザール＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
フォーセットアムール＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
オフ・ザ・ウォール＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
SWORD MASTER(仮題)＜ライトスタッフ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

MD メガドライブ

9月発売のソフト

11日	ブライ 八玉の勇士伝説＜セガ＞ 7800円/CD-ROM
24日	提督の決断＜光栄＞ 14800円/バックアップカートリッジ
25日	ライズ・オブ・ザ・ドラゴン A Blade Hunter Mystery＜セガ＞ 6800円/CD-ROM
26日	キングサーモン＜ホット・ビィ＞ 6800円/カートリッジ

10月発売のソフト

2日	チキチキボーイズ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
23日	スーパーH.Q.＜タイトー＞ 6800円/カートリッジ
29日	エアーマネジメント＜光栄＞ 11800円/カートリッジ
30日	**■忍者外伝＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ**
30日	**■クライング＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ**
上旬	TIME GAL-タイムギャル-＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/CD-ROM
下旬	**■クイズ殿様の野望＜シムス＞ 価格未定/CD-ROM**
下旬	**■Junker's High＜シムス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ**
下旬	**■機動警察パトレイバー 〜98式起動せよ!〜＜マーバ＞ 7800円/バックアップカートリッジ**
下旬	電忍アレスタ＜コンパイル＞ 価格未定/CD-ROM
下旬	ヴィクセン357＜メサイヤ＞ 8800円/バックアップカートリッジ
10月	**■ランドストーカー 〜皇帝の財宝〜＜セガ＞ 8700円(予価)/バックアップカートリッジ**
10月	**■ぷよぷよ(仮題)＜セガ＞ 4800円(予価)/カートリッジ**
10月	**■プロ野球スーパーリーグCD＜セガ＞ 6800円/CD-ROM**
10月	ダークウィザード-蘇りし闇の魔導士-＜セガ＞ 6800円(予価)/CD-ROM
10月	ワンダードッグ＜ビクター音楽産業＞ 7200円/CD-ROM
10月	ランパート＜テンゲン＞ 6800円(予価)/カートリッジ
10月	レミングス＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
10月	ホリーフィールド(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
10月	BLACK HOLE ASSAULT＜マイクロネット＞ 6800円/CD-ROM

11月発売のソフト

8日	三國志III＜光栄＞ 14800円/バックアップカートリッジ
20日	アフターバーナーIII＜CSK総合研究所＞ 8400円/CD-ROM
27日	**■アイラブミッキー&ドナルド不思議なマジックボックス＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ**
下旬	パワーアスリート＜KANEKO＞ 8500円(予価)/カートリッジ
11月	**■マジンサーガ＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ**
11月	**■G-LOC＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ**
11月	**■Aランクサンダー＜RIOT＞ 7400円/CD-ROM**
11月	**■R.B.I.4 ベースボール＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ**
11月	魔天の創滅＜講談社総研＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
11月	アークスI II III＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/CD-ROM
11月	ガントレット＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
11月	ゼノン2＜ピーシーエム・コンプリート＞ 9800円(予価)/カートリッジ
11月	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
11月	ボールジャックス＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ

12月発売のソフト

18日	**■Vay(ヴァイ)〜流星の鎧〜＜シムス＞ 価格未定/CD-ROM**
12月	**■Pop'n Land＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM**
12月	**■ファイナルファイト OF MEGA-CD(仮題)＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM**
12月	スティールターロンズ＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
12月	ロードライアット4WD＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
12月	GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞ 価格未定/カートリッジ
12月	聖魔伝説3×3EYES＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
12月	天舞 メガCDスペシャル(仮題)＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/CD-ROM
12月	プレゼンス ノスタルジアII＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
12月	デバステイター＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/CD-ROM
12月	中嶋悟監修 F-1 GRAND PRIX 2＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ
12月	スーパー忍2＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
12月	メガロマニア＜CSK総合研究所＞ 価格未定/カートリッジ
'92年	新・覇邪の封印＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM

1月以降発売のソフト

'93年1月	**■ベアナックルII 死闘への鎮魂歌＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ**
'93年1月	キャプテン アメリカ アンド ジ アベンジャーズ＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
'93年2月	**■銀河鉄道999＜RIOT＞ 7800円/CD-ROM**
'93年2月	スイッチ＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
'93年3月	サイボーグ009(仮題)＜RIOT＞ 7800円/CD-ROM
'93年3月	騎士伝説＜講談社総研＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年3月	ウィング・コマンダー＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
'93年	テラフォーミング＜パック・イン・ビデオ＞ 6800円/CD-ROM
'93年	マイト アンド マジックIII＜CSK総合研究所＞ 価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

ゴールデンアックス3＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
メタルファング＜ビクター音楽産業＞ 6900円/カートリッジ
チェルノブ＜データイースト＞ 7800円/カートリッジ
サイドポケット＜データイースト＞ 7800円/カートリッジ
沈黙の艦隊＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
笑ゥせぇるすまん＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
シムアース＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
シュヴァルツシルト＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM
ゆみみみっくす＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
スラップファイトMD＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
スーパーギャルズパニック(仮題)＜KANEKO＞ 価格未定/CD-ROM
F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
パワードリフト＜電波新聞社＞ 価格未定/CD-ROM
ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
大封神伝＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
アルスラーン戦記＜ヒューマン＞ 価格未定/CD-ROM
ワールドラリー＜ビスコ＞ 価格未定/CD-ROM
MERRY GOROUND＜データウェスト＞ 価格未定/CD-ROM
ラングリッサー2(仮題)＜メサイヤ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
THE IIIRD WORLD WAR＜マイクロネット＞ 価格未定/CD-ROM
ナイトストライカー＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
シルフィード(仮題)＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
ぎゅわんぶらあ自己中心派(仮題)＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
パチンコクーニャン＜ソフトビジョン＞ 価格未定/カートリッジ
幻影都市〜ILLUSION CITY〜＜マイクロキャビン＞ 価格未定/CD-ROM
ファンタシースターIV＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
●ロードス島戦記＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
●チャック ロック＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
●バットマン・リターンズ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
●ジョー・モンタナIII(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
●タズマニア＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
●クラスティーズ・ファン・ハウス(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
●ザ・シンプソンズ バードVSザ・スペース・ミュータンツ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
●洗脳ゲーム TEKI・PAKI(テキパキ)＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ

GB ゲームボーイ

9月発売のソフト

4日	セレクションII＜ケムコ＞ 4800円/バックアップカートリッジ
4日	SD戦国伝3 地上最強編＜バンダイ＞ 4800円[込]/バックアップカートリッジ
12日	キン肉マン ザ・ドリームマッチ＜ユタカ＞ 3500円[込]/カートリッジ
14日	カエルの為に鐘は鳴る＜任天堂＞ 3900円[込]/バックアップカートリッジ
17日	ビタミーナ王国物語＜ナムコ＞ 4900円[込]/バックアップカートリッジ
25日	メルヘン倶楽部＜ナグザット＞ 3800円[込]/カートリッジ
25日	コナミックバスケット＜コナミ＞ 3500円/カートリッジ
30日	三國志・ゲームボーイ版＜光栄＞ 6800円[込]/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

16日	アレサIII＜やのまん＞ 4800円[込]/バックアップカートリッジ
16日	SPOT＜ビー・ピー・エス＞ 3500円[込]/カートリッジ
16日	馬番倶楽部＜ヘクト＞ 5800円[込]/バックアップカートリッジ
23日	アダムス・ファミリー＜ミサワエンターテインメント＞ 3900円(予価)[込]/カートリッジ
中旬	パチンコかぐや姫＜ココナッツジャパン＞ 3980円[込]/カートリッジ
下旬	トリップワールド＜サン電子＞ 3500円[込]/カートリッジ
下旬	ランパート＜ジャレコ＞ 4000円/カートリッジ
下旬	キョロちゃんランド＜ヒロ＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ
下旬	スーパーマリオランドII 6つの金貨＜任天堂＞ 3900円[込]/カートリッジ
10月	バトルドッジボール＜バンプレスト＞ 4600円(予価)[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

27日	コナミックアイスホッケー＜コナミ＞ 3500円/カートリッジ
27日	GB原人＜ハドソン＞ 3980円[込]/カートリッジ
上旬	ファンタズム＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
中旬	フェラーリ＜ココナッツジャパン＞ 4300円[込]/カートリッジ
11月	ミッキーズチェイス＜ケムコ＞ 3900円/カートリッジ
11月	ドクターフランケン＜ケムコ＞ 3900円/カートリッジ
11月	元気ばくはつ「ガンバルガー」＜トミー＞ 3800円(予価)[込]/カートリッジ
11月	ファイティングサッカー＜アイ・ジー・エス＞ 4500円[込]/カートリッジ
11月	アメリカ横断ウルトラクイズパート3＜トミー＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ
11月	タンブルポップ＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
11月	ぬ〜ぼ〜＜アイレム＞ 3800円(予価)[込]/カートリッジ
11月	聖闘士セイントパラダイス 最強の戦士たち＜ユタカ＞ 4800円(予価)[込]/カートリッジ

12月発売のソフト

4日	4in1 FUN PAK＜イマジニア＞ 3800円[込]/カートリッジ
中旬	トムとジェリー＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
中旬	**●ひとりでできるもん＜バップ＞ 価格未定/カートリッジ**
12月	**■宇宙の騎士 テッカマンブレード＜ユタカ＞ 価格未定/カートリッジ**
12月	ミラクルアドベンチャー「エスパークス」＜トミー＞ 3800円(予価)[込]/カートリッジ
12月	ザードの伝説II＜ビック東海＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	ロックマンワールド3＜カプコン＞ 3500円[込]/カートリッジ
12月	木づちだ クイズだ 源さんだ！＜アイレム＞ 3100円(予価)[込]/カートリッジ
12月	R・TYPE II＜アイレム＞ 3800円(予価)[込]/カートリッジ
12月	ミッキーマウスIV＜ケムコ＞ 3900円/カートリッジ
12月	ルクル＜ビック東海＞ 3980円[込]/バックアップカートリッジ
12月	ドラえもん2〜アニマル惑星伝説〜＜エポック社＞ 価格未定/カートリッジ
12月	スーパービックリマン＜バンダイ＞ 価格未定/カートリッジ
12月	アルマジロ外伝＜アイ・ジー・エス＞ 3900円[込]/カートリッジ
12月	地球解放軍ZAS ジアース＜ティーアンドイーソフト＞ 3500円/カートリッジ
12月	ルーニーテューンズ(仮題)＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
12月	メトロパニック(仮題)＜日本物産＞ 価格未定/カートリッジ
12月	ウィザードリィ・外伝II 古代皇帝の呪い＜アスキー＞ 4635円(予価)[込]/バックアップカートリッジ
12月	**●美少女戦士セーラームーン＜エンジェル＞ 3500円(予価)[込]/カートリッジ**

1月以降発売のソフト

'93年1月	ぼくドラキュラくん(仮題)＜コナミ＞ 3800円/カートリッジ
'93年2月	アタック・オブ・ザ・キラートマト＜アルトロン＞ 4500円(予価)[込]/カートリッジ
'93年3月	**■モンスターメーカー2 ウルの秘剣＜ソフエル＞ 4980円[込]/バックアップカートリッジ**
'93年3月	MYSTERIUM＜バップ＞ 4800円[込]/カートリッジ
'93年	天地を喰らう＜カプコン＞ 4500円[込]/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

■WWFスーパースターズ2(仮題)＜アクレイムジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
■クイズむかしばなし アテナのハテナ?(仮題)＜アテナ＞ 3980円[込]/カートリッジ
マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
ブービーボーイズ＜日本物産＞ 3800円[込]/カートリッジ
新日本プロレスリング公認 闘魂三銃士＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ
ブルームランド＜クエスト＞ 価格未定/カートリッジ
LOST CITY(消えた街)＜ゲーム通信社＞ 価格未定/カートリッジ
鉄道王II＜デービーソフト＞ 3500円[込]/カートリッジ
ダンジョンランド＜エニックス＞ 4600円/バックアップカートリッジ
女神転生 外伝(仮題)＜アトラス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
バトルトード＜メサイヤ＞ 価格未定/カートリッジ
フリントストーン＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
ジェットソン＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
リングレイジ＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
ダーティーレーシング＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
隠忍3(仮題)＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ
MVPベースボール(仮題)＜アクレイムジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
ダークスタジアム＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ

GG ゲームギア

9月発売のソフト

18日	シャダムクルセイダー 遥かなる王国＜セガ＞ 5500円/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

2日	ファンタシースター外伝＜セガ＞ 4500円/カートリッジ
23日	**■In the wake of VAMPIRE＜シムス＞ 4500円/カートリッジ**
23日	バットマンリターンズ＜セガ＞ 3500円/カートリッジ
30日	チャックロック＜セガ＞ 3500円/カートリッジ

11月発売のソフト

11月	**■ベアナックル＜セガ＞ 3500円(予価)/カートリッジ**
11月	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ

12月発売のソフト

12月	**■The GG忍2＜セガ＞ 3500円(予価)/カートリッジ**
12月	**■クニちゃんのゲーム天国II＜セガ＞ 3500円(予価)/カートリッジ**
12月	**●ミッキーマウス2(仮題)＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ**

1月以降発売のソフト

'93年2月	**■サッカー(仮題)＜シムス＞ 価格未定/カートリッジ**
'93年3月	**■ゴルフ(仮題)＜シムス＞ 価格未定/カートリッジ**

発売日未定のソフト

GP ライダー＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

●印のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。■印のゲームは、発売日や価格などに変更があったソフトです。価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。スーパーCD-ROM両対応と表示されたゲームは、スーパーCD・ROM² で使用すると、CD・ROM² で使用するよりもデータを読み込む回数が少なくなり、待ち時間がより短くなるタイプのソフトです。

WEEKLY ファミコン通信

Pick Up

SHOPPING INFORMATION

ディスカウントショップ最新価格データ

	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	ドラゴンボールZⅢ　烈戦人造人間	7800円	5400円
	びっくり熱血新記録～はるかなる金メダル～	6500円	4800円
	まじかる☆タルるートくん2 まほうだいぼうけん	5800円	3980円
	ヨッシーのたまご	4900円[込]	3584円[込]
	三国志Ⅱ　覇王の大陸	6900円	4800円
	ベスト競馬・ダービースタリオン	6800円	6500円
	テトリス2+Bombliss	6500円	4400円
	CAPCOM バルセロナ'92	6500円	3980円
	ファイアーエムブレム外伝	5800円[込]	4099円[込]
	エスパードリーム2	6800円	4700円[込]
	炎の闘球児 ドッジ弾平	6500円	4500円
	高橋名人の冒険島Ⅲ	5800円	3980円
	シルヴァ・サーガ	7800円	5400円
	フリントストーン	6800円	4780円
	レッドアリーマーⅡ	5800円	2700円
スーパーファミコン	スーパーマリオカート	8900円[込]	8500円[込]
	スーパー麻雀	8000円	6200円
	キン肉マン DIRTY CHALLENGER	7800円	5600円
	ストリートファイターⅡ	9800円	7800円
	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	8800円	6980円
	マリオペイント	9800円[込]	7099円[込]
	初代熱血硬派くにおくん	8900円	6300円
	スーパープロフェッショナルベースボールⅡ	9000円	6750円
	3×3EYES 聖魔降臨伝	9500円	6800円
	キャプテン翼Ⅲ-皇帝の挑戦-	8900円	7480円
	T.M.N.T.タートルズインタイム	8500円	5980円
	キング・オブ・ザ・モンスターズ	8800円	5980円
	アースライト	8500円	6200円
	F-1 GRAND PRIX	9700円	6580円
	甲子園2	8900円	6400円
PCエンジン	パワーリーグ5	6800円	4980円
	ドラゴンナイトⅡ	7400円	5480円
	ロードス島戦記	7200円	5680円
	ソルジャーブレイド	6500円	2980円
	ドルアーガの塔	6800円	4980円
	STARパロジャー	6800円	4980円
	ソーサリアン	7800円	5680円
	パロディウスだ!	9800円	5980円
	トップをねらえ!GUNBUSTER VOL.1	6880円	5100円
	ボナンザブラザーズ	6800円	4980円

	ソフト名	標準価格	販売価格
メガドライブ	修羅の門	6000円	4200円
	サンダーフォースⅣ	8800円	5980円
	ダイナブラザーズ	8800円	5800円
	アイルトン・セナ　スーパーモナコGPⅡ	7800円	5400円
	ひょっこりひょうたん島～大統領をめざせ～	4800円	3380円
	炎の闘球児 ドッジ弾平	3880円	2780円
	LUNAR　-THE SILVER STAR-	7800円	5200円
	スプラッターハウスPART2	5800円	3980円
ゲームボーイ	星のカービィ	2900円[込]	2214円[込]
	ファミスタ2	3500円[込]	2575円[込]
	クイズ世界はSHOW・BYショーバイ!!	3980円[込]	2935円[込]
	ヨッシーのたまご	2600円[込]	2039円[込]
	ダウンタウン熱血行進曲どこでも運動会	3800円[込]	2678円[込]
	中嶋悟監修F-1 HERO GB'92	3980円[込]	2884円[込]
	マサカリ伝説金太郎アクション編	3980円[込]	2935円[込]
	バーサスヒーロー格闘王への道	3980円[込]	2935円[込]
ゲームギア	炎の闘球児　ドッジ弾平	3200円	2450円
	オリンピックゴールド	3800円	2580円
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	3800円	2650円
	ポケット雀荘	3500円	2150円
	ジョー・モンタナ フットボール	3800円	2450円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	16171円[込]
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8219円[込]
ファミコン本体	14800円	9480円
ツインファミコン本体	32000円	24500円
メガドライブ本体	21000円	10980円
メガ-CD	49800円	29800円
ワンダーメガ本体(セガ)	79800円	5480円
ゲームギア本体	19800円	12500円
ゲームギア用テレビチューナー	12800円	8800円
PCエンジンDUO本体	59800円	37500円
PCエンジンCGⅡ本体	19800円	12300円
PCエンジン スーパーCD・ROM^2	47800円	29800円
PCエンジン CD・ROM^2	57300円	19800円
PCエンジンGT本体	44800円	29500円
スーパーシステムカード Ver.3.0	9800円	7200円
ゲームセレクタ	9500円	6980円
アスキーパッド	2980円	2150円
スーパージョイカード	2480円	1980円

今週の調査協力店 ソフマップ

今週のお買い得情報

○ワンダーモモ　(PCエンジン) ---------- 950円
○惑星ウッドストック　(メガドライブ) ---------- 971円
○スパイダーマン　(メガドライブ) ---------- 1580円
○雀偵物語2　前編　(PCエンジン) ---------- 1980円
○ファステスト・ワン　(メガドライブ) ---------- 1980円
○ちびまる子ちゃん3　めざせゲーム大賞!の巻　(ゲームボーイ) ----- 2039円
○ウィザードリィⅡ　リルガミンの遺産　(ファミコン) ---- 2980円
○山村美沙サスペンス　金盞花　京都絵皿殺人事件　(PCエンジン) -- 2980円
○時空の覇者Sa・Ga3[完結編]　(ゲームボーイ) -------- 3554円
○スーパー桃太郎電鉄　(ファミコン) ---------- 3680円
○シムアース　(スーパーファミコン) ---------- 3980円
○豪槍神雷伝説MUSYA　(スーパーファミコン) ------ 4480円
○ロマンシング サ・ガ　(スーパーファミコン) -------- 4980円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
ファミコン	
9月12日	○ドラゴンボールZⅢ 烈戦人造人間　7800円　＜バンダイ＞
9月中旬	○パチ夫くん4　8800円　＜ココナッツジャパン＞
10月上旬	○東京パチスロアドベンチャー　6800円　＜ココナッツジャパン＞
スーパーファミコン	
9月上旬	○スーパーテニス　ワールドサーキット　7800円　＜トンキンハウス＞
9月上旬	○ライトファンタジー　8900円　＜トンキンハウス＞
10月8日	○スーパー上海ドラゴンズアイ　7800円　＜ホット・ビィ＞
PCエンジン	
9月18日	○ロードス島戦記　7200円　＜ハドソン＞
9月30日	○キャンペーン版大戦略Ⅱ　7800円　＜マイクロキャビン＞
9月30日	○ドラゴンナイトⅡ　7400円　＜NECアベニュー＞
ゲームボーイ	
9月上旬	○ファミスタ2　3500円[込]　＜ナムコ＞
9月下旬	○DX馬券王Z　5900円　＜アスミック＞
10月30日	○ダウンタウン熱血行進曲　3800円[込]　＜テクノスジャパン＞
10月30日	○熱血高校ドッジボール部　3600円[込]　＜テクノスジャパン＞
10月30日	○双截龍　3500円[込]　＜テクノスジャパン＞
ゲームギア	
10月17日	○エイリアンシンドローム　4500円　＜シムス＞
10月17日	○ファンタジーゾーンGEAR　3900円　＜シムス＞
10月17日	○ヘビーウエイトチャンプ　4200円　＜シムス＞

スーパーマリオ クラブ SUPER MARIO CLUB

『ドラゴンクエスト』の最新作がスーパーファミコンに登場。だれでも楽しめる遊びやすさは健在で、ストーリーの展開がすばらしい。戦闘シーンのグラフィックは臨場感を高め、モンスターを仲間にできるシステムが新しく加わった。販売予想本数250万本。 ©エニックス



ドラゴンクエストⅤ
スーパーファミコン　＜エニックス＞
9600円　9月27日発売

※上記の価格はすべて新品ソフトの価格です。最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。人気商品は売切れの場合があります。　★8月27日調べ

ASCII



プリンス・オブ・ペルシャ 公式ガイドブック

定価650円

パソコン版を越えたといわれるSFC版“ペルシャ”。オリジナルステージも、この1冊で楽々クリアー！

- ●シャイニング・フォース 攻略の手引き——定価750円
- ●ゼルダの伝説のすべてがわかる本——定価700円
- ●レミングス公式ガイドブック——定価650円



Spindizzy WORLDS

スピンディジーワールド

最新刊

公式ガイドブック

定価780円

“スピンディジー”独特の、斜め見おろし型全126面のマップを完全掲載。さらに25のテクニックをマスターすれば、君のプレーは完璧になるのだっ！

アスキームック

好評発売中！

ファミコン通信 編集部責任編集

業界初の中古ソフトガイドブック

最新刊



'87に発売されたファミコン、PCエンジンの全190本を詳細解説。もちろん、攻略法や秘技も満載なのだっ！

ゲーム年鑑 1987

定価1,500円



ゲーム年鑑 1983—1986

定価1,450円



ゲーム年鑑 1991（下）

定価1,500円



ゲーム年鑑 1991（上）

定価1,500円

表示定価は税込みです。

※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー

ASCII

好評発売中!

アスキーコミックスでウッドボール!!



モンスターメーカー・サガ①
九月姫
定価640円



ワンダービット①
島本和彦
定価980円



電子妖精アバタモ★エクボ①
こやま基夫
定価980円



墜落日誌①
寺山玲子
定価780円

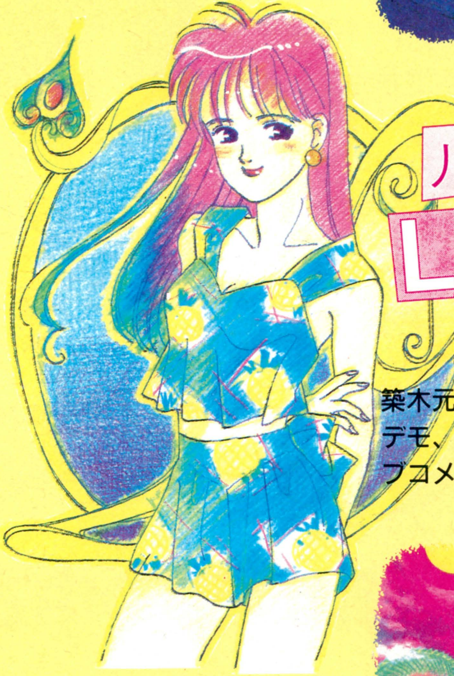


しあわせのかたち①〜③
桜玉吉
定価各980円

ネシア Nesia!!



山本貴嗣
定価580円
地球型の海洋惑星を舞台に、美しき宝物捜索家(トレジャーハンター)ネシア、凶悪な海賊、原住民ニャントト(!?)が大暴れっ!!



ルナティック LOVERS

とりうみ祥子　定価580円
築木元春16歳、ごく普通の高校生。でもデモ、彼女は宇宙人!?　はちゃめちゃラブコメディーの決定版登場!!

ゲーム戦士 アニマード



永井豪とダイナミックプロ
定価780円
ある日送られてきたゲーム機は、異世界への転送機だった!?
巨匠の描く、大冒険物語。

表示定価は税込みです

※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

〒107-24 東京都港区南青山ビル6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話(03)3486-1977 **株式会社アスキー**

FORMULA 1 Inside Story



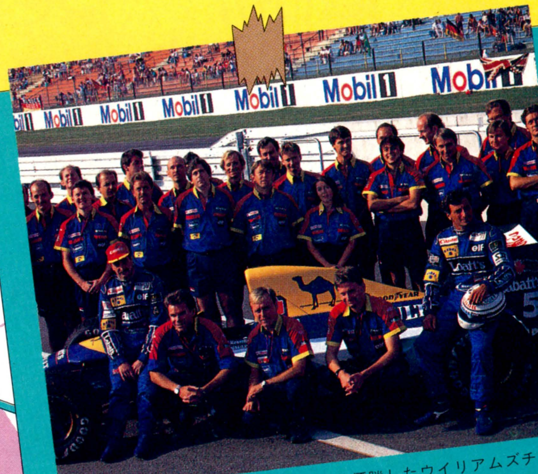
文:菊地 薫

●モンツァ・テスト

8月19日～21日にかけ、ミラノ郊外のモンツァ・サーキットで、恒例となった真夏のFOCA合同テストが行なわれた。ドライバーの契約交渉をべつにすれば、最大の関心は新しいフェラーリF92AT。しかしながら、初期トラブルが出て、最初の2日間で40周ほど走ったに留まった。F92ATは、外観的にF92Aとほとんど同じ。横置きギアボックスの採用によりリア部の内部レイアウトが修正されたほか、アンダーウイングの後部境界周辺のデザインに修正がほどこされている。また、エンジンも改良が加えられ、飛躍的とまではいかなくともある程度のパフォーマンス向上が期待されていた。だが、ドライブしたアレジは、「コメントできるほど走り込めなかった」と語った。カペリは新しいF92ATをテストできなかったことにより、フェラーリはベルギーグランプリで、新しいマシンをアレジのためだけに用意する意向。この期間モンツァはあいにくの猛暑に見舞われ(路面温度40度)、各チームともトラブルやスピンに悩まされた。セナはコックピット内の油圧系がブローし、オイルをもろに目に浴びたが、大事はなかった。また、ウイリアムズのマシンは、ブラバムのデイモン・ヒルがテストしたが、期間中のベストラップを奪った。いかにテストとはいえ、セナのMP4/7に1.5秒のラップタイム差をつけたのだから、FW14Bがひとつクラス上のマシンであることにダメを押した。

●最新ドライバー契約情報

渦中のドライバーはまだ誰も契約を交わした様子がないが、この期間中、筋はだいぶ整理されかけている。モンツァのテストをパスしたマンセルは、イギリスのテレビ番組でプロストに痛烈な牽制球を投げるなど、ウイリアムズ残留の可能性が高くなってきた。現在、F.ウイリアムズと条件を詰めていると言われている。一応、可能性が残っていたセナのフェラーリ行きは、モンツァでの発言でほぼ完全に消滅した。「引退するまでに一度はフェラーリで駆けりたいが、来年はまだ機が熟さない」ということだ。ニキ・ラウダには「ウイリアムズか1年休止」と語ったらしいベルガーは、フェラーリ入りがほぼ決まりかけていたが、ここにきてちょっと風向きが変わった。ロン・デニスが何か新しい条件を提示したらしい。ベネトンは現在のふたりに満足しているが、パトレーゼがフリーになれば、ブランドルの代わりに迎えたいと、F.ブリアトーレが語っている。アレジのフェラーリ残留はほぼ固まってきた。いっぽう、カペリは諦め気味で、昨秋のスクーデリア・イタリアとの契約がまだ有効であることをほのめかした。ブーツェンはザウバーと契約を交わしたという噂あり。また、今シーズンの話だが、ヴァン・デ・ポールはハンガリーGPからフォンドメタルのA.キエザに代わった。



⬆コンストラクターズポイントで見事優勝したウイリアムズチーム。

photo:Kazunori Okuyama



加藤博一の代打一発!

来年は開幕からの活躍に期待!!

去年のスランプを引きずって今シーズンを迎えた、西武の清原。オールスターの直前あたりから調子を取り戻してきたが、それにしてもよくここまでこられたものだ。

前半戦も終わろうとしていたころ、清原といっしょに食事をした。そのときの「福岡では打ちまくってきます」の言葉どおり、ダイエー相手にホームランを3連発放った。後半戦に入ってからも好調で、ホームラン王争いの上位に食い込んできている。しかし、いくら調子がいいといっても、ときおりその調子も影を潜めてしまう試合があるように思える。5、6試合固めて打ったかと思うと、そのあとの2、3試合は打てなかったりする。この調子のばらつきがなくなれば、ホームラン王というタイトルがより身近なものになるだろう。

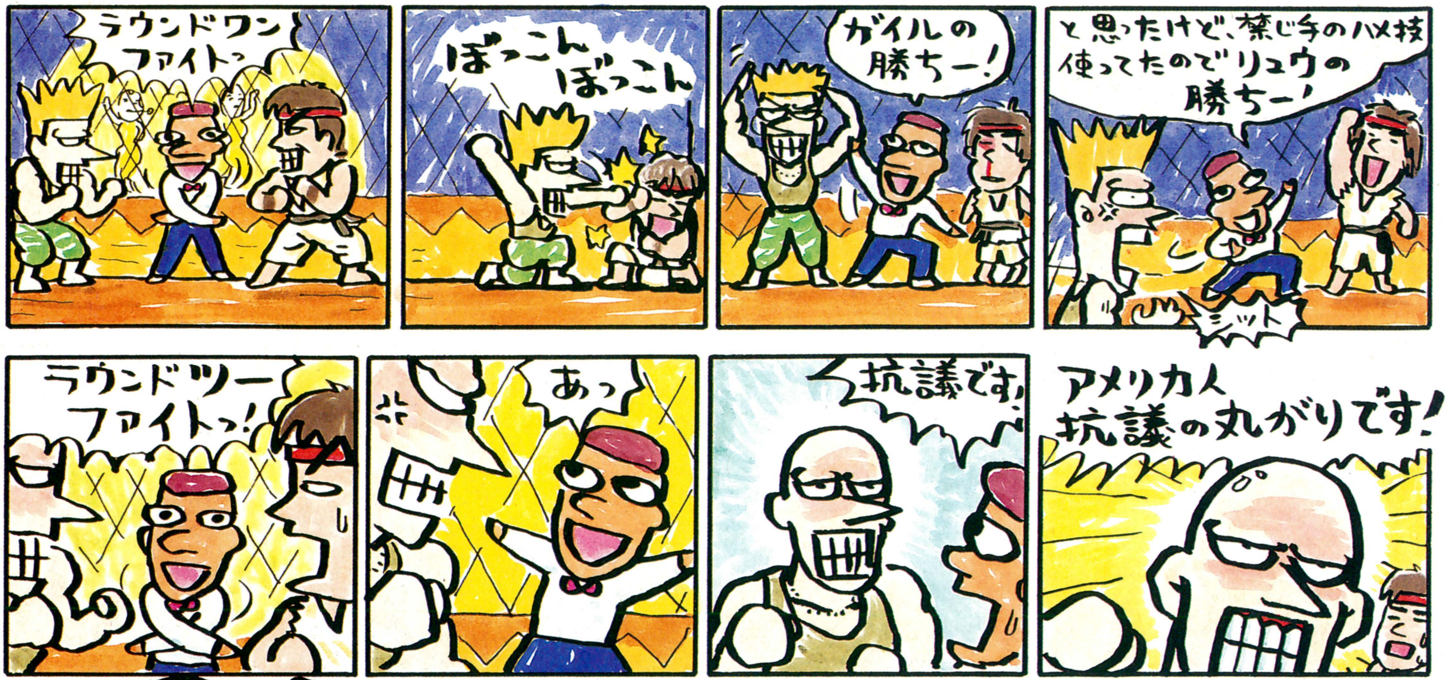
清原が調子を取り戻したのはいいことだ。が、ここでタイトルを意識してほしくはない。ここ最近の調子だけで、ホームラン王に近づいた、いわばタイトルが向こうから転がりこんできたようなものだからだ。やはり、清原には目先のものだけにとらわれない、大打者であってほしい。

清原にとって、今年はあくまでも成長の過程にすぎない。ホームラン王をとって終わるのではなく、去年と今年をステップにして、来シーズンにタイトルをものにしてほしい。途中から力を発揮するのではなく、シーズンをとおして活躍してこそ価値あるタイトルとなり、またより大きく成長することになるからだ。来年タイトルを取ったときには、食事にさそってくれるのを待っている。もちろんその支払いは当然、キ・ヨ・ハ・ラ。



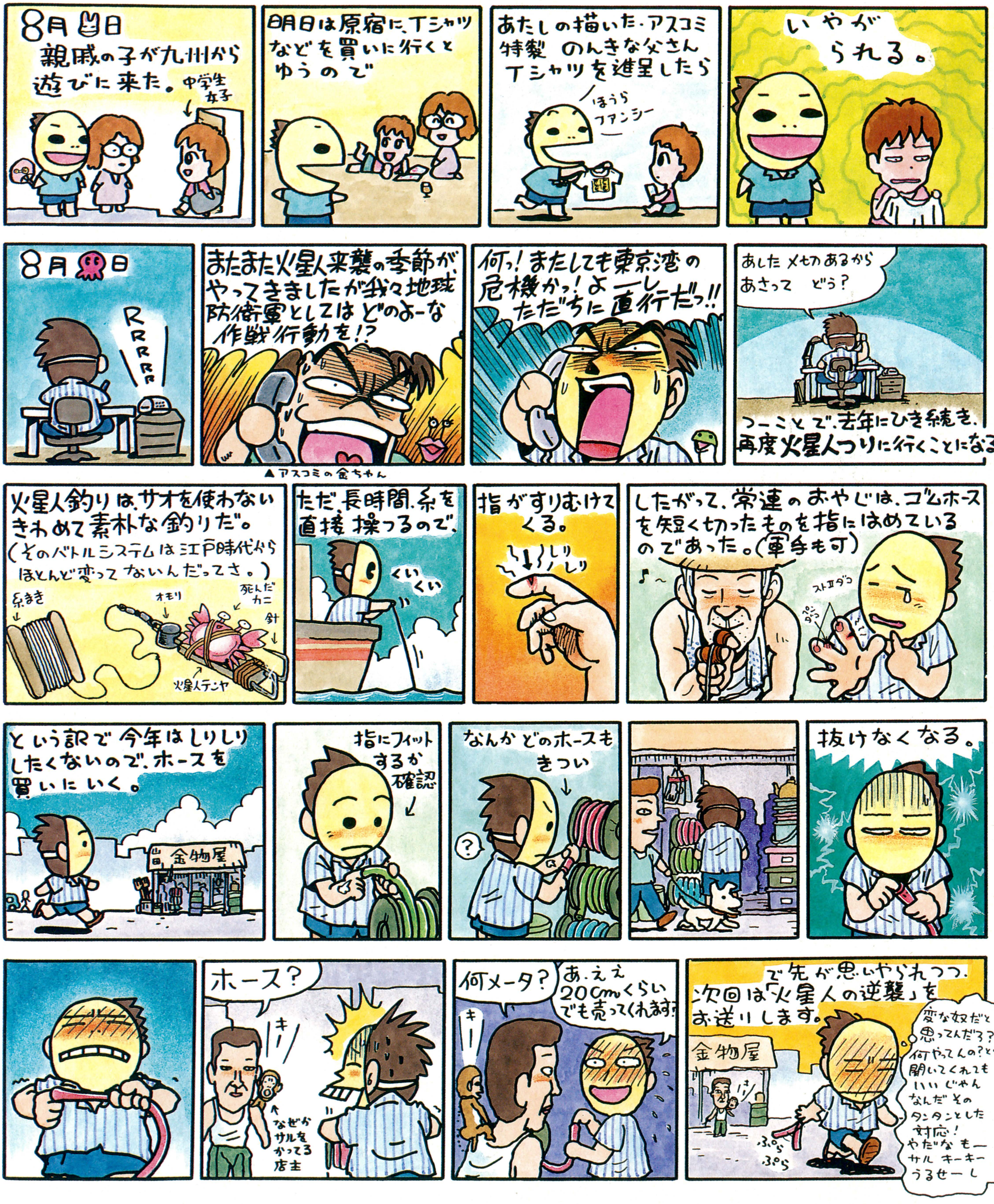
⬆後半戦に入ってホームランを量産する清原。その姿に圧倒されてか、デストラーデの調子がいまいちなのが気になる。

■ひさびさの日記マンガでこんにちはなのだ！





でも、都心に行くと鳴いてんだよな。
地下の温度も高いのか？



■火星人の季節がやってきた！ 防衛軍のスクランブル発進だっ!!

あて先は⬇編集部しあわせのかたち係

KIN 禁 DAN 断の HI 秘 GI 技！

夏休みにゲーム三昧の日々を過ごしていたキミたち、新学期が始まって、もう遊んでばかりはいられなくなったろうね。勉強もたいへんだろうけど、いままでどおり秘技探しもよろしく！

ファミ通㊙情報局

MD ダイナブラザーズ　CSK総合研究所

ヒミツのパスワードをイッキに大公開!!

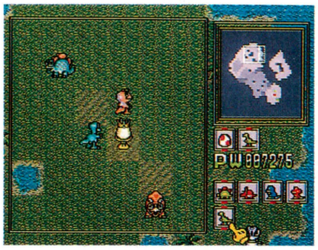
ファミ通でもおなじみの香山リカ先生が監修した、生態系シミュレーションゲーム『ダイナブラザーズ』。このゲームの攻略に役立つパスワード、そして新たな楽しみかたができるパスワードを、一挙に公開しちゃおう。

まず、練習ステージとノーマルステージの全ステージに対応するパスワード。これで好きなステージにいきなり挑戦できるぞ。エンディングにもグッと近づいたってわけだ。

つぎに、おまけステージで遊べるパスワード。マップのデザインや設定が凝っており、いつもと違った楽しみかたができるはず。ぜひ試してみよう。そして最後に、裏ステージへ進めるパスワード。裏ステージでは、プレーヤーが宇宙人側になってプレーできるぞ。

練習ステージ

ステージ数	パスワード
1	AAIA
2	JFNF
3	SYHL
4	CSOB
5	EVRT
6	VYFL
7	YVYV
8	MANU

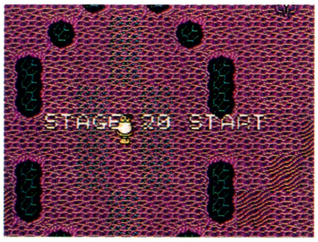


⬆まずは小手調べって感じの練習ステージ。全8ステージから選び、まずはしっかり基本をマスターするこった。

ノーマルステージ

ステージ数	パスワード	ステージ数	パスワード
1	LPRP	11	MZAK
2	OSCK	12	BBGZ
3	DRMM	13	JKFF
4	OIWG	14	FGTX
5	EKSE	15	XTLN
6	NQQA	16	ADLM
7	UGLK	17	PGCS
8	JPPH	18	QXWB
9	EUHI	19	ONQU
10	KGKB	20	GFGI

すぐにどこでも

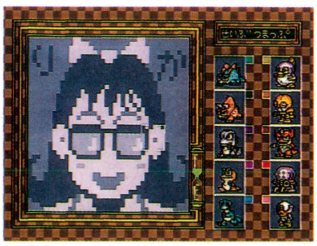


⬆ノーマルステージともなれば、全ステージをクリアーするのはひと苦労。しかし、もうステージは選び放題なのだ。

おまけステージ

ステージ数	パスワード	マップデザイン
??	RIKA	写真のように、香山リカ先生のお顔がデザインされているのだ。
??	SARU	パスワードからもわかるとおり、こちらはおサルでござール。ウキッ。
??	PPPP	卵食型宇宙人がウジャウジャ登場して、せっかくの卵を食べられてしまうぞ。
??	EEEE	登場する敵、そしてマップの地形も、それぞれ1種類のみ。簡単そうだけど……？
??	BNGO	数字が並んだビンゴのようなデザインのステージ。レッツビンゴ〜！
??	NIKU	敵はすべて肉食型宇宙人。激しい戦いが予想されるが、きんぐてぃらのは作りやすい。

まあ先生ったら！



⬆マップがリカちゃん先生の顔になっているぞ。じつはここに紹介した以外にも、いくつかのマップが隠されているのだ。

MHRIで裏ステージへ！

裏ステージでは、なんとプレーヤーが宇宙人側を担当する。いつもは敵だった宇宙人たちを操り、お世話になったてぃらのたちと戦うことになるのだ。ステージ数は全部で20あり、そのうちのステージ1のパスワードが〝MHRI〟というわけ。裏ステージのためのエンディングも用意されているから、これはもう楽しみ。さっそくトライしてみようぜ。

立場が逆なのね



⬆〝じゃめら〟や〝ぐみぐみちゃん〟を操ることができる。これは新鮮だ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2350ガバス

PC TATSUJIN タイトー

オプションだあ!

大阪府　中村秀樹　(会員番号903444)

タイトル画面で



⬆コマンド入力はこの画面で。デモになったら、戻れ。リセットの必要なし。

セレクトボタンを押したままランボタンを押す

オプションだ!



⬆設定できるのは見たとおりの4種類だけね。それでもけっこう便利でしょ。

まことにカンタンなコマンドを入力するだけで、オプションモードが使用できるようになる秘技だぞ。

まず、タイトル画面になったらすかさずコマンドを入力する。するともうそれだけで、オプションモードに突入するぞ。これでレベルを〝EASY〟から〝EXPART〟まで4段階に変えることができるのだ。また〝EXTEND〟設定を変更し、何点ごとに機数が増えるかを選ぶこともできちゃうし、連射機能をオンにするかオフにするかも決められる。難易度のきわめて高いこのゲームを堪能するのに、けっこう役に立つモードじゃないかな。

こんな効果が!



⬆静止写真ではわからないけど、いまのレベルは〝EXPART〟。敵が速いのだ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2450ガバス

PC TATSUJIN タイトー

細かいオプションだあ!!

大阪府　中村秀樹　(会員番号903444)

7100点で



⬆これくらいの点数は誰でも出せるよね。ムリならこの秘技はできませんよーだ。

一度リセット



⬆7100点になったら即リセット。ぼやぼやしているとすぐにやられてしまうぞ。

さて、こちらは左で紹介した以上に細かい設定ができちゃう秘技なのだ。そのせいか、やりかたは少々ややこしいぞ。

まずふつうにゲームを始め、一度もやられずに得点を7100点にまでもっていく。そうしたら、そのままリセット。タイトル画面に戻るから、そこで急いでコマンドを入力するのだ。

こちらのオプションモードでは、レベルや1UPする点数の設定のほかに自機数、ボム数、クレジット数などが決められる。ゲーム画面を縦長にするか、通常と同じ横長にするかまで選択できる。まさにいたれりつくせりのモードなのだ。

セレクトボタンを押したままランボタンを押す

さらに細かいオプションだ



⬆非常に細かい設定が可能なオプションモードが使えるようになった!　るん。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

PC ロードス島戦記 ハドソン

アイテムひろって大もーけ!?

東京都　島崎まどか　(会員番号903445)

あっという間に大金を儲けられる秘技が発見されたのだ。まずモス山中のドワーフの大トンネルに入る。するとスピードブーツ＋1など3種類のアイテムがあるから、それらを街に戻り売り払ってしまおう。そしてまたドワーフの大トンネルに行くと、また同じアイテムが発見できるのだ。くり返せばすぐにお金持ちだ。

アイテム取って



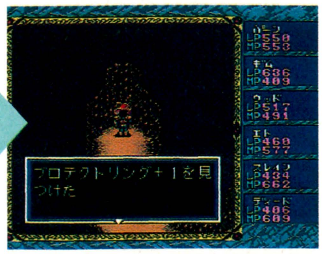
⬆おっと、これが宝箱ね。入っているのは〝スピードブーツ＋1〟か、もしくは、〝レジストリング＋1〟の場合も。

一度外に出る



⬆外に出る。でも出ただけじゃダメだ。一回街に戻って、売り払ってしまえ。プロテクトリング＋1なら15000GPになる。

またあったのだ



⬆さて、またドワーフの大トンネルに行ってみよう。すると再び宝箱のなかに、同じ3種のリングが見つかるはずだ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1900ガバス

SF 鈴木亜久里のF1スーパードライビング　ロジーク

幻のロシアングランプリ

埼玉県　菊川和幸　（会員番号903446）

チャンピオンになると



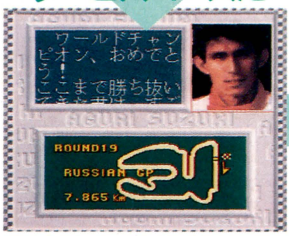
⬆チャンピオンシップモードでワールドチャンピオンになったあとで……。

何かが変わる



⬆VSモード、またはフリープラクティスモードを選んでみよう。

サービスコースだ



⬆19番目の隠れコース、〝RUSSIAN GP〟を走ることができるぞ。

う〜んボルシチ



⬆ロシアの寒々とした雰囲気がよく感じられる。建物もそれっぽいね。

『鈴木亜久里のＦ１スーパードライビング』に、19番目のコースが発見されたぞ。コース名は、〝RUSSIAN GP〟。しかしここを走るためには、とにかく一度チャンピオンシップモードで優勝し、ワールドチャンピオンになっておく必要がある。これさえ可能なら、あとは特別な操作などいらない。いつでもこの隠れコースを走ることができるぞ。ただしゲームモードに関しては、制限がある。２種類のVSモードか、フリープラクティスのみで選べるようになっているのだ。

さあ、まずはワールドチャンピオンとなり、幻のロシアングランプリにチャレンジしようぜ。

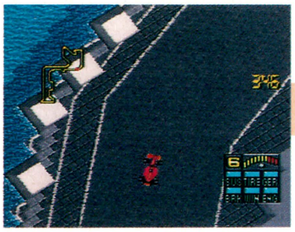
おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1150ガバス

SF スーパーF1サーカス　日本物産

モナコでショートカット

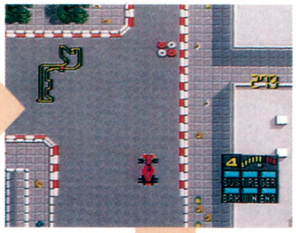
香川県　松本和樹　（会員番号903447）

トンネルからが勝負



⬆トンネルの出口で減速する必要はない。シケインが待っているけど大丈夫。

このシケインは



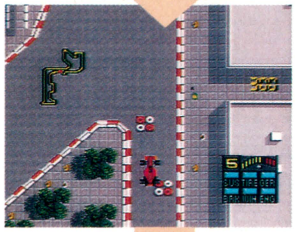
⬆ふつうは左へ曲がるのだが、タイヤの置いてある細い道へ突っ込め。

『スーパーＦ１サーカス』でもっとも難しいといわれる、モナコのコース。このモナコでタイムを確実に短縮できる、簡単な秘技を紹介しちゃおう。

モナコ名物のトンネルを抜けると、そのすぐ先にシケインがある。このシケインの内側には細い道が設けられており、タイヤが置かれている。じつはこの細い道、時速100キロ程度のスピードが出ていれば、タイヤに引っかかることなく通過できてしまうのだ。ふつうならシケインをクリアーするため直前で減速するところだから、これは盲点。

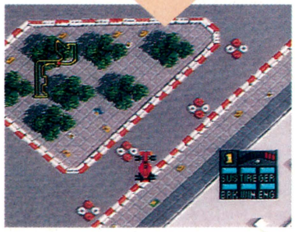
難コースモナコも、これでいくらか走りやすくなるね。

ショートカット！



⬆難なく通過することができたぞ。これならタイム短縮は必至。

思いきりが肝心



⬆あまりスピードが乗っていないと、タイヤに引っかかってしまう。注意。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

FC 闘魂倶楽部　ジャレコ

好きな人とヤッて♡

埼玉県　笈掛秀幸　（会員番号903448）

パスワードは 3708-4871



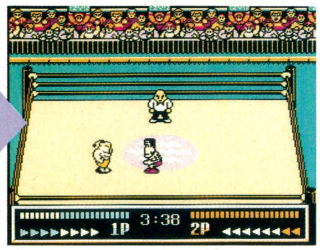
⬆〝続きから〟を選んで、パスワード入力画面にしよう。そこで入力するのだ。

好きなキャラで やってください



⬆ほら、このとおり全キャラクターの名前が表示される。好きなキャラを選択。

やっぱり 対戦プレーだぜ



⬆うーん、好きなキャラクターで好きな相手と闘う。これだよね、やっぱ。

好みのキャラクターどうしで対戦できるという秘技。まずパスワード入力画面で3708-4871と入力しよう。すると、キャラクター一覧表が表示されるので、あとは好きなキャラクターを選べばいい。ちなみに、この数字はジャレコのテレホンサービスの電話番号だ。ためしに電話するときは、03-3708-4871にかけること。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2400ガバス

FC 三つ目がとおる　トミー

隠れモア&ショップれーす

千葉県　田上 明　（会員番号903449）

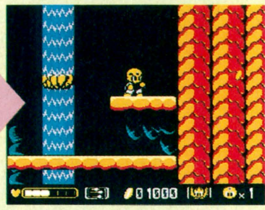
隠れショップ

2-4だ!!



⬆まず、2-4に行かなくては話にならないのだ。死んでも行け!!

リフトを使え



⬆そして、この場所でショットを撃ってみよう。ほら、すり抜ける。

隠れショップだ



⬆じゃーん、ここが隠れショップです。有効に使ってね。

なんと驚くことに、隠れショップとたくさんお金がもらえちゃう隠れモアが発見されたのだ。なんの変哲もない場所だけど、アタリ判定がある場所がある。そこにショットを何発か撃つと隠れモアが出現する。また、ショットを撃つとすり抜ける壁があり、そこに入ると隠れショップが出現するぞ。

隠れモア

1-2



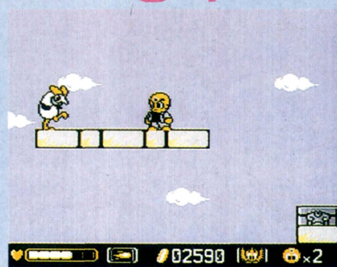
⬅この場所にあるのだ。コンドルをうまく使って、たどり着こう。

2-1



⬅出口の直前だ。はじっこを撃ってみよう。ほら出現した。

3-1



⬅この場所も、コンドルをうまく使って行ってくれ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2350ガバス

GB らんま1/2 熱烈格闘篇　バンプレスト

3つも秘技が見つかったよ

東京都　朝永枝里子　（会員番号903450）

パスワード画面で



⬆パスワード入力画面にしよう。パスワードっていっても顔だけどね。

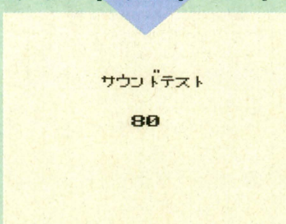
『らんま1/2 熱烈格闘篇』の、サウンドテスト、バトルテスト、フェイスデータの3つの秘技を紹介しちゃうぞ。

サウンドテストは、ゲーム中の音楽が自由に聴ける。バトルテストは、好きな相手と対戦できる。フェイスデータはすべてのキャラクターの顔が見られるのだ。全部試してみてね。

乱馬　あかね　ムース



サウンドテストモード

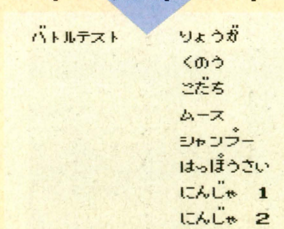


⬆当たり前のことだけど、ゲーム中の音楽が全部聴けちゃうのだ。ちなみに✚ボタンで選曲、Aボタンで決定だ。

右京　良牙　乱馬



バトルテストモード



⬆アドベンチャーを除いて、アクションだけをやりたいというキミにピッタリ。即入力してみよう。

九能　乱馬　右京



フェイスデータモード



⬆アドベンチャーモードのキャラクターの顔がすべて入っているぞ。どれも表情豊かで見てるだけで楽しいね。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

MD LUNAR-THE SILVER STAR- ゲームアーツ
キリーにおまかせ
宮崎県　松本浩幸　(会員番号903451)

キリーがパーティーに加わったら、ゴートの森の左下の隅にある宝箱を開けにいこう。以前には開かなかった宝箱が今度は開くぞ。しかも、なかに入っているのは、なんと"回復の杖"なのだ。やったね！　これはラッキーだぜ。ほかの開かなかった宝箱でも試してみるといいかも。

この宝箱を

⬆かつて訪れたときには、ちっとも開けられなかった宝箱。でも今回は……。

キリーで開けろ


⬆コイツがいれば開いてしまう。キリー自身が開けなくても、いればよい。

回復の杖だ

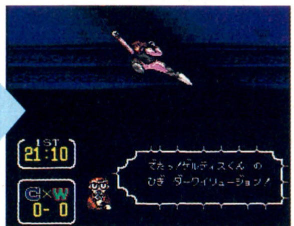

⬆うわーお、なんと回復の杖が入っていた。なんだか儲けちゃったカンジ。

おもちゃ券 1500円
ファミ通チケット 1250ガバス

SF キャプテン翼Ⅲ -皇帝の挑戦- テクモ
必死のゲルティス
神奈川県　三堀　聡　(会員番号903452)

ゲルティスを選び


⬆必殺技、ダークイリュージョンを使いこなす、スーパーキーパーのひとり。

ガッツを減らす


⬆当然、必殺技を使えばガッツは減っていく。でもそのまま使い続けると？

まず、自分のチームキーパーをゲルティスにする。ダークイリュージョンが使えないほどにガッツが減ったら、敵にシュートを撃たせる。そのボールをダークイリュージョンでキャッチさせようとすると、当然ガッツ不足と表示される。それでもめげずに使うと、選択肢に顔面ブロックという項目が現われるぞ。

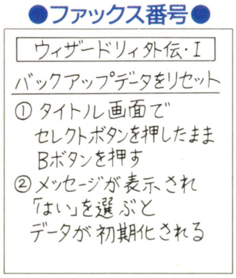
あっこれは!?


でも使えませーん

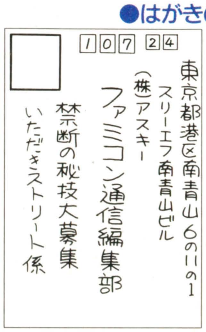


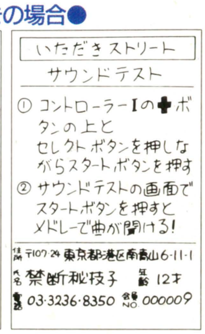
禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのがいちばんの近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット(メタリックガバス)、さらにファミ通会員証がプレゼントされるぞ！　応募方法ははがきのほかに、24時間受付のファックスでもオーケーだ。

●ファックス番号●


ファックス番号は
☎03・5411・0071

●はがきの場合●






徹底攻略
SUPER MARIO KART™

あのセナやシューマッハも、少年時代はカートレーサーだった。マリオだってその気になれば……？

SF スーパーファミコン	レースゲーム	バックアップカートリッジ
	任天堂　発売中　8900円［込］	4メガ

まずこれだけはしっかり覚えておこう

『スーパーマリオカート』は、登場するキャラクターのカワイさとはうらはらに、なかなかシビアなテクニックとレース戦略が必要とされるゲーム。今回は、このゲームを攻略するためにどうしてもマスターしておきたいテクニック、知っておきたい知識を集めて紹介するぞ。すでにチャンピオン街道まっしぐら、というキミも、おさらいのつもりでぜひ読んでみてくれ。もしかして、意外な事実の発見に、目からウロコが落ちちゃうことがあるかもよ？　それではまるごと7ページ、『マリオカート』でゴー！

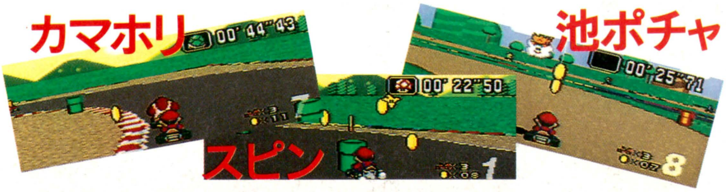


コイン集めは基本中の基本

地味ながら、コインの効果は見逃せない。1枚取るごとに、最高速が少しずつアップするのだ。追突などのミスは遅れを取るばかりではなく、コインが減って最高速が一気に低下してしまうので注意。

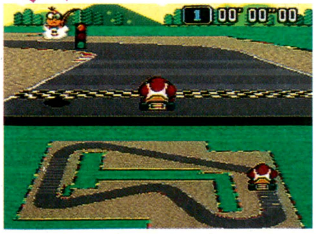


⬆できるだけコインを集めながら走りたいが、くれぐれも走行ラインを乱さない程度にね。



ロケットスタートは絶対条件！

タイミングはココ！



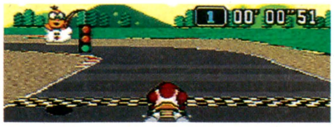
⬆最初のシグナルの点灯後、ほんの少しだけあいだを置いてからアクセルオン。

ロケットスタート成功



⬆すごい加速だ！　グランプリでは敵車をはじき飛ばしてしまえるぞ。

このテクニックを使えば、スタート直後に猛ダッシュし、一瞬で最高速に達することが可能。最初のシグナルが点灯し、ふたつ目のシグナルが点灯するまでのあいだの、わずかなタイミングをつかめ。



失敗

ホイルスピン　⬆Bボタンを押すタイミングが早すぎると空回り。

ノロノロ　⬇逆に遅いと、ノロノロスタートになってしまう。



1UPして余裕を持とう

ひとつのカップ内で1位を3回獲得すると、残りのカートが1台増えるのだ。敵とのポイント差によっては、わざと失格になってそのレースをやり直す、なんて戦略的テクニックも必要となってくる。ぜひとも序盤で1UPし、余裕を持って戦おう。



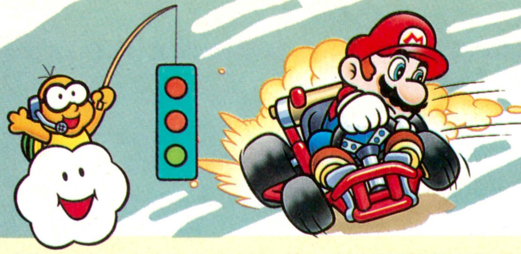
⬅リトライするごとに、残りカートは減ってしまう。



⬆なんとかガンバって、1位を3回獲得すると……。

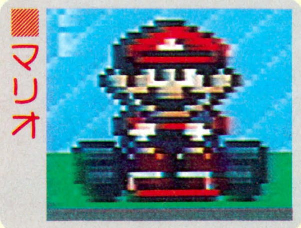


キャラクター



マリオとルイージ

標準タイプ





安定した性能を持つこのタイプ。4種類のカートのうち、最高速はクッパとドンキーに次ぐ第2位。加速性能はピーチ姫とヨッシー、ノコノコとキノピオに続く3位だ。この順位を見るとたいしたことはなさそうだが、クッパたちに次ぐ最高速はやはり大きい。接触してもある程度はじき飛ばされにくい安定性も備えている。どんなコースでもオールマイティーに活躍してくれることうけあいだ。

◆コンピューターが操作すると!?

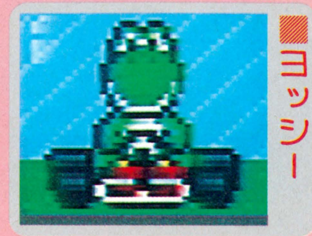


➡ふたりとも、接近すると無敵化してジャマするぞ。

ピーチ姫とヨッシー

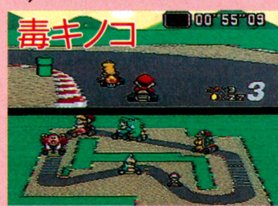
ダッシュで勝負



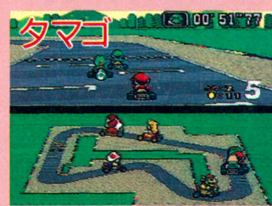


とにかく加速性能がすばらしい。最高速に達するまでの時間が、どのタイプよりも短いのだ。スピンなどで体勢をくずしても、立ち直りが速いぞ。そのため走ってみると非常に扱いやすいクルマに感じられるが、残念ながら最高速のほうは、クッパとドンキー、マリオとルイージに続く3位。グランプリではコインをたくさん集め、ストレートでなるべく遅れを取らないようにしたいものだ。

◆コンピューターが操作すると!?

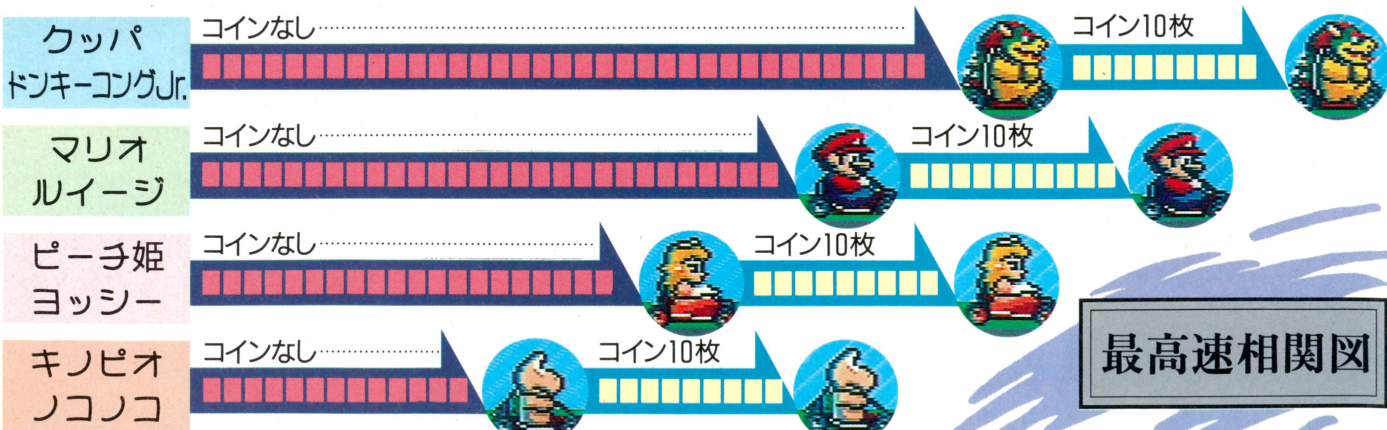


⬅ピーチ姫は毒キノコを置く。踏むと小さくなるぞ。



⬅ヨッシーはタマゴを置く。触れるとスピンだ。

最高速度を比較してみよう!



4つのタイプの最高速の違い、そしてコインによってどのくらいスピードが変わるのかを、図に表わしてみたぞ。たとえばキノピオの最高速は4タイプ中最低だけど、コインを5枚取れば、ピーチ姫のコインなしでの最高速に並ぶ。6枚以上取ればピーチ姫のコインなしを追い越し、10枚ではコインなしのマリオにも並ぶことができるのだ。コインを6枚以上取ったクッパには、だれも追いつけないぞ。

⬇最高速だけで見れば、マリオがコインを6枚貯めて、やっとコインなしのドンキーを追い越すことができる計算になる。





⬆直線を走り続けた場合、クッパやドンキーがもっとも速い。だが、コースにはコーナーもある。必ずしも勝てるわけではない。

徹底解析

４種類のカートの性能は？　そして８人のキャラクターたちは、どんなふうにプレーヤーのジャマをしてくるのだろうか？

クッパとドンキーコングJr.

最高速重視

クッパ



ドンキーコングJr.

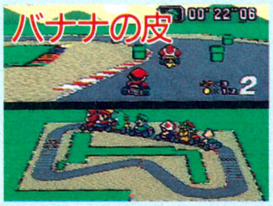


スピードが乗ったときのクッパとドンキーには、だれも追いつけない。最高速がずば抜けて速いのだ。また、どっしりと安定しており、敵車と接触した場合のはじき飛ばされづらさもピカイチ。反面加速性能は、４タイプ中最低。一度失速すると、スピードを取り戻すまでにかなり時間がかかってしまう。上級者ほど、このタイプのよさを発揮させられる。コースにもよるが、タイムアタックではオススメ。

◈コンピューターが操作すると!?



⬆クッパのファイアーボールに当たると、スピンだ。



⬆食べかけの(?)バナナを置くドンキー。スピン注意。

ノコノコとキノピオ

初心者に最適

ノコノコ



キノピオ



ピーチ姫とヨッシーに次ぐ加速性能を持っているものの、その最高速は、４タイプ中最低。これじゃあとても使えないよ、と思ったら大間違い。このタイプは、ほかの３タイプを大きく上回るコーナリング性能を持っているのだ。コーナーでのすべりづらさにかけてはいちばんだから、ドリフト走行にまだ慣れない初心者にはうってつけ。また初心者に限らず、コーナー主体のコースではおすすめだぞ。

◈コンピューターが操作すると!?



⬆ノコノコの落とすこうらを踏むと、スピンしちゃう。



⬆キノピオはピーチ姫と同様、毒キノコでジャマする。

ピーチ姫とヨッシーはすべりやすい？

ピーチ姫とヨッシーは、ほかの３タイプに比べ、コーナーでいくぶんすべりやすいと感じた人はいないかな？　しかしこれは錯覚。ノコノコとキノピオを除く３タイプは、コーナーですべり始める速度はまったく同じに設定されているぞ。ピーチ姫とヨッシーは加速性能がよいので、同じタイミングで同じコーナーに進入しても、すべり始める速度に早く達してしまうというだけのこと。要するにノコノコとキノピオ以外は、コーナリング性能に関しての差はないということなのだ。ノコノコとキノピオだけは、コーナーですべり始める速度がかなり高めになっている。ほかのタイプがドリフトを必要とするコーナーも、難なくグリップ走行でクリアーできたりする場合が多い。



⬆ピーチ姫とヨッシーがすべりやすく感じられるのは、加速性能がよいため。

ノコノコとキノピオはちと違う



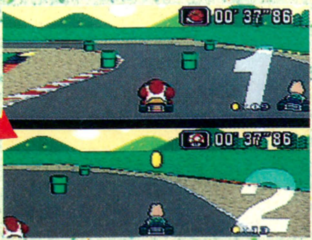
⬆ノコノコとキノピオだけに備わった、バツグンのグリップ力。コーナーでは他者の追随を許さないぞ。

はじいて敵車をけちらせ！

敵車と接触してはじき飛ばされる距離。これは、どのタイプどうしが接触したかによって変わってくる。便宜上、各タイプに重さが設定されていると考えればわかりやすいだろう。クッパとドンキーがいちばん重く、続いてマリオとルイージ、ピーチ姫とヨッシー、ノコノコとキノピオの順に軽くなる。重いタイプほど接触してもはじき飛ばされづらく、軽いほど遠くへはじき飛ばされてしまう。また、接触した相手が重いタイプほど遠くまではじかれ、相手が軽いほどはじかれる距離は短いのだ。たとえばクッパとノコノコが接触したとしよう。するとノコノコは遠くまではじかれ、大きく走行ラインを乱してしまう。しかしクッパのほうは、チョコンとズレる程度で、被害はたいしたことがない。レースでは、軽いタイプほど敵車、とくに重いタイプとの接触には要注意だ。逆にクッパやドンキーで走るときは、どんどん敵をはじき飛ばしてジャマをしてやろう。



⬆ヘビー級のドンキーがノコノコの後ろに迫ってきた。このままだと……。



⬆アウチ！　モスキート級のノコノコは、走行ラインを大きく乱してしまったぞ。

より速く安全に走るためのテクニック

コース上には、さまざまな危険が待ち受けている。きついコーナーや池、敵の落としていったアイテムなどなど。ここでは、それらをクリアーする基本的なテクニック、そして、アイテムを使って積極的にレースを有利に展開する方法を、いくつか紹介してみよう。

このページで紹介するテクニック、そして最初のページで紹介したロケットスタートをマスターすれば、とりあえずは『マリオカート』中級者を自認してもいいはず。あとはキミの応用力で、あらゆる状況に対処できるようになろう。

ドリフトでクリアー



⬆ドリフトを開始するタイミングは、速すぎても遅すぎてもよろしくない。



⬆ドリフト中は、Bボタンから指を放すな。アクセルは全開のままだ。



⬆ハンドルを逆に切って、体勢をたて直す。ここがいちばん大事なところ。



➡路面がすべりやすいコーナーでは、とくに効果的。

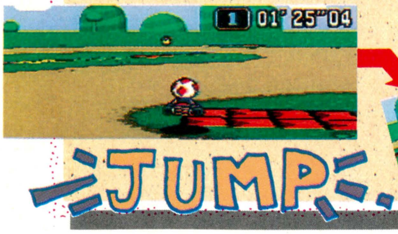
ゆるやかなコーナーならば✚ボタンを操作するだけで済むが、ある程度角度のきついコーナーでは、どうしてもドリフトのテクニックが必要となってくる。コーナーの手前でアクセルをゆるめてのグリップ走行ばかりでは、いつまでたっても速く走ることはできないぞ。ドリフトを使えば、どんなコーナーもアクセル全開のままクリアーできるからね。効果的なドリフトを行なうコツは、コーナーの角度によって、ドリフトを開始する最適なタイミングを見つけること。そしてドリフトし終わったとき、ハンドルを逆に切ってうまく体勢をたて直すことだ。

ジャンプでクリアー

バナナの皮などのアイテム類は、ふつうのジャンプでは飛び越えることができない。しかし氷の裂け目など地形的な障害は、小さなものならジャンプで越えられるものもあるのだ。これを覚えておけば、危険回避に役立つぞ。一例として、左の写真を見てみよう。かなり角度のきついコーナーで、ハンドルを切りすぎ、このままでは内側の芝生につっこんでしまいそうだ。しかしここでタイミングよくLボタンかRボタンを押し、ジャンプ。下の写真のように難なく芝生を飛び越えてしまえるぞ。急ハンドルより、ときには思い切ったジャンプが有効だったりするのだ。



⬆ハンドルを切りすぎた！　しかしあせらず、ジャンプで小さくショートカット。このテクニックは重要だぜ。



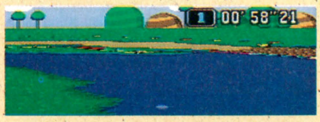


簡単にはあきらめるな

池に落ちると、ジュゲムにつり上げてもらうのを待つしかないのだろうか？　じつは、そうと限ったものではないぞ。水中にいながらも陸へ向かわせれば、自力で脱出することも可能なのだ。ジュゲムは池に落ちてから一定の時間が経つとやってくるので、それまでに、自分で陸に上がってしまえばよいのだ。これならばコインを取られてしまうこともないし、なによりも、断然早くコースへ復帰できる。池に落ちてもすぐにあきらめず、陸へ向けて✚ボタンを押しながらアクセルをふかそう。陸からの距離によっては、そんなに大きな遅れを取らずに済むだろう。まあ、コースアウトさえしなければ、それに越したことはないんだけどね。



⬆おおっと、勢い余ってコースアウト。ドボンは必至だろう。



⬆水中に沈んでもあきらめず、陸へ向かおう。アクセルをゆるめるな。



障害物をうまくよけろ

何度も言うが、コース上にあるバナナや毒キノコなどのアイテムは、ふつう、ジャンプでは飛び越えることができない。これらの障害物をクリアーするには、ハンドル操作でうまくよけるか、羽根を使って大きくジャンプするしかないぞ。ちなみにグランプリでコース上に置かれているアイテムは、最高でふたつ。3つ目のアイテムを置くと、最初に置かれたアイテムは消えるのだ。イヤな場所にあるアイテムを、バナナを置いて消すという手もあるぞ。

スラローム





⬆クイッと小さくハンドルを切ってよける。まずはこれが基本。

羽根も惜しまず使え



⬅前方にバナナの皮を発見。羽根を使って飛び越えてみよう。Aボタンを押してレッツジャンプ！

➡ハンドリングでよけるより、危険が少ない。せまい道では羽根ジャンプのほうが安全なのだ。

ショートカットでタイム短縮

コースによっては、アイテムの力を借りて、極端なショートカットができるポイントもある。ショートカットに役立つアイテムは、羽根とキノコだ。ここでは、それぞれのアイテムを使ったショートカットの実際例を紹介するぞ。まずは羽根を使ったショートカットから。場所は、キノコカップのおばけ沼1。このコースのスタートラインの手前には、橋のように長く突き出ているところがある。コースを4分の3ほど走ると先端が見えてくるのだが、ふつうのジャンプでここに飛び移ることはできない。

ところが羽根を使えば、特大ジャンプで飛び移り、大幅なショートカットが可能になるのだ。つぎに、キノコを使った一例。場所はやはりキノコカップの、ドーナツ平野1。スタートしてからふたつ目、全体図で見ると右上のコーナーを抜けた直後がポイントだ。ここで素直につぎのコーナーへ進入せず、キノコを使って直進。キノコパワーで、減速せずに草むらをつっ切るというワイルドなショートカットができちゃうぞ。これら以外にも、ショートカットポイントは多くある。よく調べてみよう。

羽根を持っているとき



ジャンプ

⬅ふつうなら右へ曲がるところだが、羽根を持っているなら話はべつ。ジャンプせよ！

せ〜の〜



➡ボヨヨ〜ンと大きく羽根ジャンプ。ふつうのジャンプでは越えられない距離なんだよね。

大成功!!



⬆無事向こう側へ着地。ショートカット大成功だ。ふつうに走るのがバカらしくなっちゃうけど、いつも羽根を持ってるとは限らないんだなあ。

キノコを持っているとき



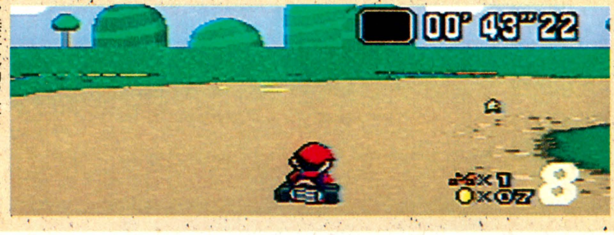
近道だっ!!



➡キノコダッシュで、大胆にも草むらをつっ切ってしまおうという作戦。どこをとおっているのか、コース図でも確認してみよう。



草むらを走り抜けろっ!!



➡無事成功。草むらに入るまえにキノコを使うのがコツだ。

スーパージャンプで勝負

大きなジャンプをするためには、羽根を使うほかにも、じつはもうひとつだけ方法がある。キノコを使ったダッシュ状態のときにジャンプすればよいのだ。これならば羽根を使ったときと同じように、障害物をジャンプでよけることができる。また、ショートカットするときも羽根の代用品として使えそう。ただし、助走なしでも大きくジャンプできる羽根に比べ、使える場所は限られてしまうけどね。



⬆ジャンプポイントに向けて、そろそろキノコを使っておくとしよう。まあ、もったいないなんて言わずに。



⬆ここでジャンプ。ほかのキャラクターごと飛び越えてしまうぞ。

いつもより高く飛んでます



バナナの皮で敵をハメる

成功率のほうはイマイチだが、決まればこんなにユカイなことはない、という技をひとつ紹介しよう。敵がま後ろについてきたら、ドッスンの手前まで誘導し、ふたつのドッスンのあいだにバナナの皮を置くのだ。

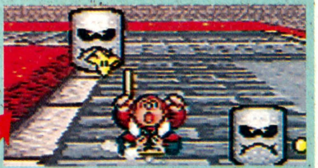
うまくいくと、敵はドッスンのあいだを通過するしかなくなり、バナナの皮を踏んでスピン。大きな差をつけることができるってわけだ。ドッスンが上下するタイミングを計りながら、敵をうまく誘導することがコツ。敵との距離が遠すぎると、難なくよけられてしまうぞ。バトルモードでも使ってみよう。

ドッスンのあいだに



⬆ここにバナナの皮を置けば、だれかが引っかかるはず。しめしめ。





⬆ところがなんと、自分で置いたバナナでスピン。ときにはこんなこともある。

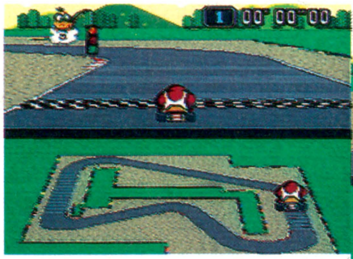
己に勝つ者だけがサーキットを制する

取扱い説明書でその存在がほのめかされていた、タイムアタックで出現する自分の分身。ファミ通9月4日号でも紹介したけど、もうみんなは出会えたかな？　ここではいよいよ、どうしたら自分の分身と戦うことができるのか、その方法を明らかにしちゃうぞ。そこでちょっとお断わり。これから紹介する自分の分身のことを、今後ゴーストドライバー、またはゴーストと勝手に呼ばせてもらうことにする。実物を見ればわかるが、点滅する姿が幽霊みたいだからね。

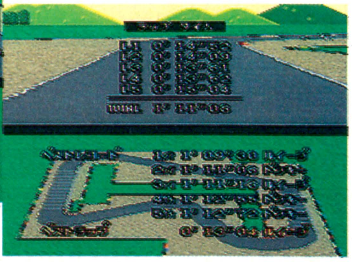
さてそれでは、ゴーストドライバーはどうやったら出現するのだろうか？　また、ゴーストとはいったいどんな存在なんだろうか？

自分との戦いなんて聞くとなにやらイカメしいが、とても親切なトレーナー役でもあるのが、このゴーストなのだよ。

まずはタイムアタック



⬆いつもどおり、タイムアタックを始めよう。キャラクターはだれでもオーケー。



⬇ラップタイム？　そんなこと、まずはどうだっていいのだ。

ゴーストを出現させるには？



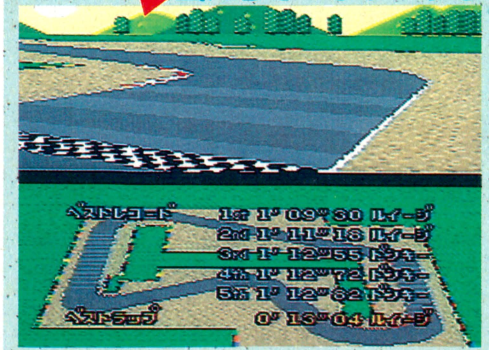
⬅ゴーストを出現させるのは、とても簡単。とにかくコースアウトやスピンをしなければいいのだ。激ノロで十分。

速く走るよりも…





障害物に当たらないようにする

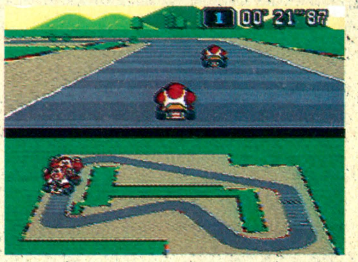


⬆取扱い説明書に"ていねいに走れば"とあったのは、こういうこと。タイムは関係ないのだ。さあ、ゴーストを待とう。

ゴーストとのバトル

ゴーストはプレーヤーが走ったパターンを記憶し、つぎに同じコースを走るとき、同時にスタートしてそのパターンを再現してくれる。そしてプレーヤーが前回のタイムを更新すれば、つまりゴーストよりも速く走れば、次回からはその走行パターンを再現してくれる。つねに自分のベストな走りを再現してくれるので、ゴーストよりも速くゴールすれば、自己の記録も更新したことになるわけ。自分のゴーストと友だちを戦わせ、オレに勝てるか！　なんてやりあうのも楽しいぞ。

ゴースト出現!!



⬅つぎのタイムアタックから、ゴーストが現われるぞ。プレーヤーの走りを再現してくれるのだ。

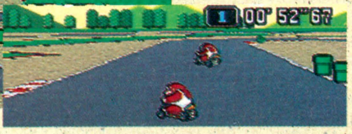
自分との戦いに負けるな！

⬇前を走っているのは、ほかでもない自分の分身だぞ。イヤに速いなあ～、なんて感じることもあるが、考えてみれば、一度自分で走ったパターンなんだよね。これが。

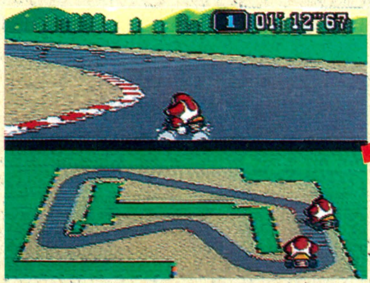


⬇自分の走りを再現してくれているのだから、それに追いつけないはずはない。ゴーストを見て、ライン取りの研究だ。自らの限界を越えるため、追いつき追い越せ～！





つねにゴーストを上まわれば…



⬆ゴーストをたびたび上まわるようになったら、しめたもの。確実に速くなっている証拠だ。すべてのコースで自分の限界に挑戦し、ゴーストに打ち勝とう。苦手コースを克服するのだ！

⬇その経験は、グランプリにおいて必ず実を結ぶはず。やはりゴーストは名コーチだ。



グランプリでも勝てる

バトルゲームの戦いかたいろいろ

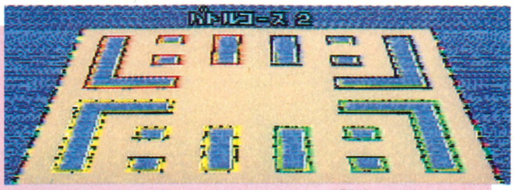
『スーパーマリオカート』には、ふたりで遊べるモードも多く設けられている。そのなかでもっともエキサイティングに、しかものびのびと楽しめるのが、バトルゲームではないだろうか。

このモードでは、4つのコースから舞台を選び、プレーヤーどうしがカートについた風船を割り合う。自由に走りながら相手をアイテムで攻撃し、スピンすると風船が1個割れてしまうのだ。では広いコース上をいかにして立ち回るべきか、戦いのコツを伝授するぞ。

コースは4つ

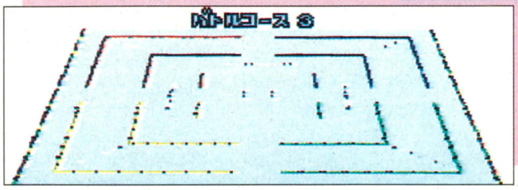


⬆練習用のせまいコース。相手を袋小路に追い込むことができれば……。

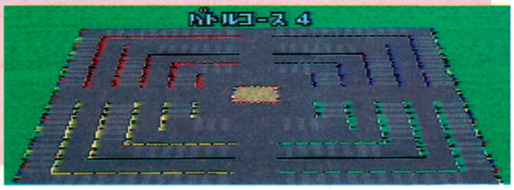


⬆砂地なので、ドリフトを駆使して走り回ろう。勢い余って水場に落ちないようにね。

⬇コース全体が氷でできており、すべるすべる。追いかけっこが楽しそう。



⬇広い場所があまりないので、接近戦のチャンスは少なそう。後ろにつけば勝ちか？

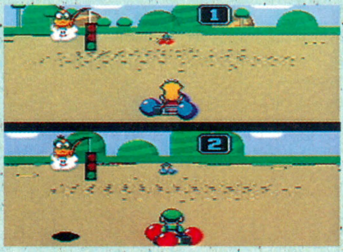


ゴングは鳴った！

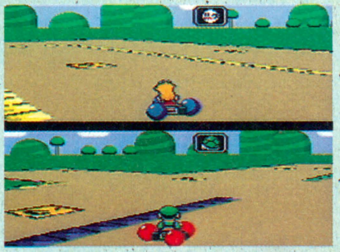
バトルゲームの舞台となるコースはどれも、ほかのモードで使われる並のコースよりも、よっぽど広かったりする。ここでプレーヤーふたりだけが一騎討ちを行なうのだから、その広さは見た目以上。広いコースを走り回っていると、すぐに相手が見えなくなってしまうぞ。バトルゲームで優位に立つには、まず相手の位置を確認することが第一条件となる。

そのためのコツは、相手の画面を見て、地形とブロックの色から場所を割り出すことだ。位置がわかったら、つぎは相手の後ろにつくこと。背中を見せている敵は攻撃しやすいし、追うのは逃げるより楽だからね。最後に、このモードでは、コース上に8個までのアイテムが置かれたままになる。自分で撃ったこうらの流れ弾に当たったりすると、マヌケだぞ。

アイテムを取りにいけ


⬆さあバトル開始。武器がなければ戦えないので、まずはアイテムを取りにいこう。

相手の画面を見ろ


⬆相手を捜すとき、ブロックの色は大きな手がかり。相手の画面はよく見ておこう。

赤のこうらはもっとも有効

ターゲット視認


⬆もっとも頼りになる武器は、赤いこうらの誘導弾。さあ、もう逃げられないぞ。

⬇この距離ならば、命中は間違いないだろう。まずはしてやったりだ。


撃墜！

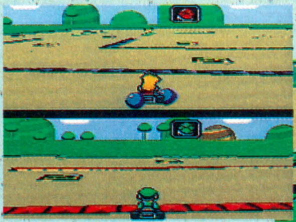
羽根を使ってジャンプ


ピーンチ
⬆狙われている！ しかし羽根を持っていれば、ほとんどの攻撃はかわせるはず。

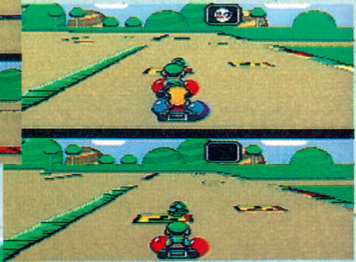
⬇赤いこうらが背後から……。相手の画面を見て、タイミングよくジャンプせよ。


ジャンプしかない

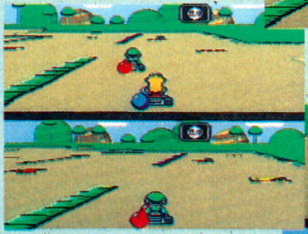
スーパーウルトラテクニック

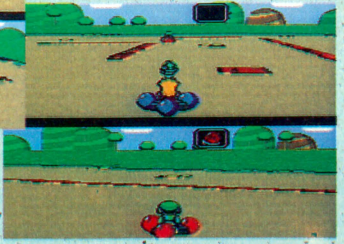

⬆ルイージが緑のこうらを入手。これを待ってたぜ。

背後を取られたら…


⬆ピーチ姫がピッタリ後ろについてきたぞ。いまこそこうらを発射。

➡反射して戻ってくるこうらをよければ、ピーチ姫は……。




完了

▶次週はコースごとに攻略だ！



MEGA CD
鬼が舞う
殺陣衆、コンパイルが創り上げた
至高シューティングの進化最終形態！
4画面に渡る超巨大敵キャラクター出現
超高速縦スクロールで展開する、戦国絵巻
MEGA-CD本領発揮！サウンド・トラック
いくぞ、アレスタ！
お前の力を見せてくれ！！
電忍アレスタ
Nobunaga and his Ninja force
© 1992 COMPILE
君は時に隠された地獄をみる
MEGA-CDディスク 11月発売予定 6,800円(予価)
メガドライブのハイパーアタッチメント
MEGA-CD
大好評発売中
●MEGA-CDのシステムにはメガドライブ(別売)が必要です。
メガドライブ +1 プラスワン
ラッキーなトクダネ!!
人気ゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」がついてくる、お得な"メガドライブ プラスワン"に入っているアンケートハガキを送ると、抽選で200名様に、年末発売予定の「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」が当たります
応募締切:1992年9月30日(当日消印有効)
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒140 東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター
© SEGA



新着ゲーム通信

MD メガドライブ　天舞 メガCDスペシャル(仮題)

シミュレーション　CD-ROM

ウルフ・チーム　12月発売予定　価格未定

三国時代をシミュレート!

迫力あるシーンがキミを待っている

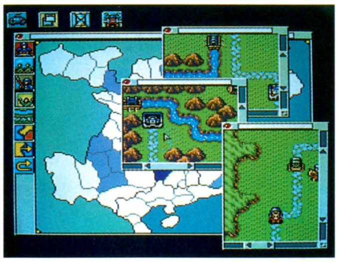
パソコンで人気のシミュレーションゲーム『天舞・三国志正史』が、メガ-CD用にアレンジされて登場だ。パソコン版とおなじように、ウインドーのサイズや位置をキミの好きな形にアレンジできるのだ。キミがプレーしやすいゲーム画面を作れるってわけ。

国の内政も少し変わっているぞ。キミの配下の武将を大司農や司徒などの偉い官職につけ、自動的に国の内政を整えさせるのだ。よい人材のいる国は内政もしっかりし安定している。一般のシミュレーションのように何回もコマンドを実行し内政値をあげるという面倒なことをしなくてもいいぞ。

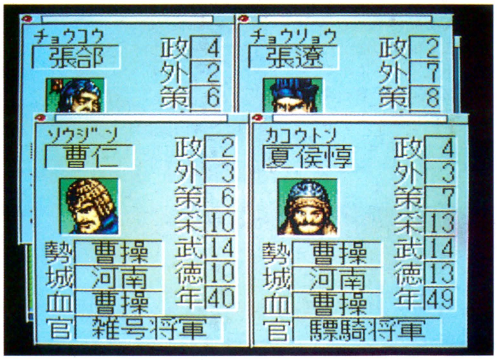
そしてメガ-CD版ならではの特長は、多彩な攻撃が楽しめること。軍をひきいて城を直接攻撃したり、敵を兵糧攻めにする長期包囲なんていう攻撃ができちゃうのだ。規模というパラメーターを一定の値まで上げることにより、戦いに有利な兵器を安く購入することもできる。新しいスタイルのシミュレーションゲームなのだ。



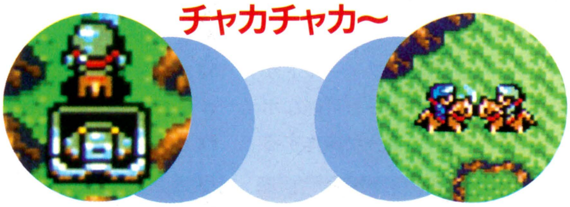
⬆迫力あるシーンが数えきれないくらい用意されているのは、なんともうれしいのだ。



⬅キミは天下を統一できるか?



⬆部将の数は、な、なんと千人も……。このなかから好きな部将を選んでプレーできるのだ。飽きるという言葉を知らないゲームだ。





⬆自分の好きな数のウインドーを出すことができるのだ。しかし、あまりたくさん出すと見にくくなるよ。

SF スーパーファミコン ファーストサムライ(仮題)

アクション
カートリッジ

ケムコ　'93年2月～3月発売予定　価格未定　8メガ

アメリカで人気のパソコンゲームが、スーパーファミコンに移植されて発売だ。主人公のサムライは最初はキックやパンチでしか攻撃できない。敵を倒すことで得られるフォースという力で、強力な刀を手にすることもできるぞ。ユニークな敵をバシバシ切るのだ。

サムライは日本の心!?





⬆サムライはかっこいいっス！　やっぱ男はこうでなくっちゃ～ね。

⬆たくさんのキャラが登場。奇怪な敵が続々登場するのは、もちろん必見だぞー！



➡サムライは火のなかだって平気、平気？　とにかく、いろんなステージが君を待ち受けているのは確かだ！

勇ましいお姿だ！

SF スーパーファミコン ナイジェル・マンセル F-1チャレンジ

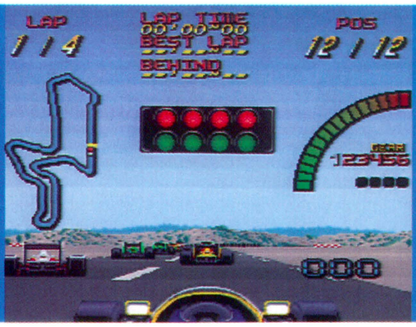
カーレース
カートリッジ

インフォコム　'93年1月発売予定　8800円　8メガ

あのナイジェル・マンセルが登場するカーレースゲームなのだ。キミの目的はＦ１グランプリの16種類のサーキットに出場し優勝することだ。ギアの種類やタイヤの種類などもキミの自由に選べるので天候やコンディションを考えてクルマをセッティングしよう。

ビュン、ビュン走れー、走れ!!

➡気分は、もうＦ１レーサーさ！



かっこいい車をつくるのだっ!!



⬅どんなクルマにセッティングするかはキミしだい。



➡さあ、スタートはもうすぐ。気をひきしめよう。

MD メガドライブ ホリーフィールド(仮題)

スポーツ
カートリッジ

セガ　10月発売予定　価格未定　8メガ

アメリカの有名プロボクサー、イベンダー・ホリーフィールドが監修した、対戦プレーも可能なボクシングゲーム。自分が操作するキャラクターは、肌の色、髪型、利き腕などを選んでメイキングできるのだ。自分なりのボクサーを作って、チャンピオンを目指そう。

➡ボタンを押してパンチだ。



➡選手を自由自在に操れるぞ。



必殺パンチをお見舞いするぜ!!





⬅自分の作ったキャラクターが試合に登場だ。

MD メガドライブ メガロマニア

シミュレーション
カートリッジ

ＣＳＫ総合研究所　12月発売予定　価格未定　8メガ

ヨーロッパ産のシミュレーションゲームがメガドライブに移植される。キミの使命は、民族の支配者となって、その民族を繁栄させ、敵民族を全滅に追い込むこと。最初は石と棒でしか戦えない民族も文明レベルが上がれば、最終的にはレーザー砲なんかも使えるのだ。

文明レベルを上げるのだ!!

武器の開発に力をいれよう





⬆ドンドン面をクリアーして、難しい面にチャレンジしよう!!

➡文明が進化すると、建物の形も近代的なものに変わってくるのだ。

NewSoft

MD メガドライブ TIME GAL ―タイムギャルー

アドベンチャー　CD-ROM

ウルフ・チーム　10月上旬発売予定　価格未定

人気のＬＤゲームがメガ－ＣＤに移植されて帰ってきたぞ。

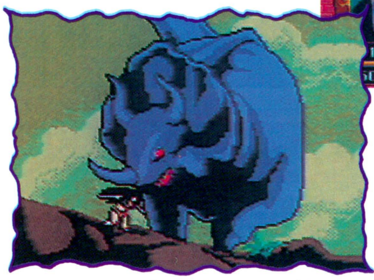
ゲームの目的は追いかけてくる怪獣からひたすら逃げること。画面の上下左右に設置されている４つのボールが逃げ道を教えてくれる。操作方法は簡単。４つのボールが光った方向に、キーを押すとその方向に主人公が逃げるのだ。

ほかにも、主人公の手に持っている武器が光ったときにボタンを押すと、攻撃することもできるぞ。のんびりしていると、敵に踏まれることもあるので気をつけよう。

逃げろや、逃げろ　こっちよ、こっち



➡敵は水のなかや森のなかなど、場所を選ばず追いかけてくるのだ。



⬆ただ、ひたすら遊げろ！　踏まれず走りぬいたらクリアーなのだ。



➡判断力も重要！　迷っている暇なんかない。



➡このカワイイ女の子が主人公。いろんな表情にお目にかかれるぞ。

クリアーのあとの笑顔



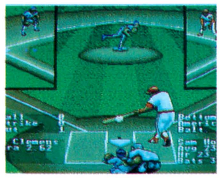
MD メガドライブ R.B.I.4 ベースボール

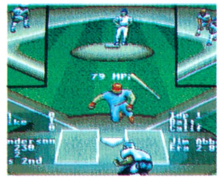
スポーツ　カートリッジ

テンゲン　11月発売予定　価格未定　8メガ

アメリカの大リーグの球団と選手名が実名で入っているという本格的な野球ゲーム。シングルゲームやリーグ戦はもちろん、４つのモードが用意されているぞ。28種類のスタジアムでプレイできるのも、このゲームでしか味わえないおもしろさだね。

カンッ!!と打って　タタッ!!と走れ！





⬆もちろん、ふたり同時対戦も用意されている。ふたりで盛り上がろう。



➡選手の動きだって本格的なのだ。



⬅難易度は３段階設定されてるぞ。

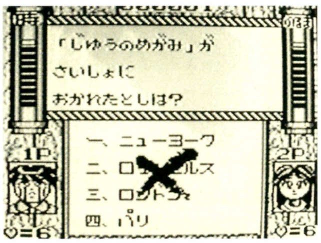
GB ゲームボーイ クイズむかしばなし アテナのハテナ？（仮題）

クイズ　カートリッジ

アテナ　発売日未定　3980円[込]（予価）　2メガ

絵本のなかが舞台のクイズゲーム。キミはクイズで悪魔や妖怪たちと勝負し、荒らされた絵本のなかを平和な世界に戻すのだ。出た数にしたがって、スゴロク風のマップを進んでいこう。マスのなかには敵のほかにも、便利なアイテムが隠されているときもあるよ。

昔、むかし〜し



➡問題のジャンルはさまざま。



⬅日本昔話が題材のゲームなのだ。



➡昔話は、やっぱり地蔵だよね。

やよい♥秋恵の HYPER 新着情報





秋恵　先輩！　おはようございます。……。そうか、先輩は夏休みだった。せっかくおいしい情報を仕入れてきたのに……。あ、でも、先輩がいないってことは、仕事をしなくてもいいってことか。ヒャッホー!!　先輩はハワイでお土産を買ってきてくれるし。ケケ。いいことばっか……。しかし今日の晴海であった初心会はすごかったなあ。『ＦＦＶ』や『ドラクエＶ』はすごい人気だったわ。任天堂の山内社長の話には、ボンボン新作ゲームのことがでてきたし。先輩も来ればよかったのにな。社長の話によると、早くも11月21日にヨッシーが登場するゲームをファミコンとゲームボーイで発売するらしいわ。ん～、なんてタイトルだったかな？『ヨッシーとウッキー』だったかな。『ヨッシーとクッキー』のような。個人的にいうと『ヨッシーとアッキー』なんてのが、あたしはいいわ。ん～、いかにもあたしが主役みたい。うふ……。あとは、１月には任天堂とＨＡＬ研究所が共同で開発したファミコン版『星のカービィー』が発売されるのよ。もう、お子様は大喜び、ついでにあたしも大喜びって感じ。ほかにも１月にはスーパーファミコンで新しいタイプのアクションゲームを発売するらしいのよ。本当、任天堂さんってスゴイわー。なんでもアメリカとヨーロッパの才能ある人々と共同して、２年かけて開発したゲームっていうからスゴイわよね。音楽的な３Ｄシステムにするためのチップを、カセット内に内蔵したゲーム。あー、あたしには想像できない。早く１月になんないかしら。

ーーージャー……。（トイレの音）

やよい　ちょっと、あんた。よく、ひとりでペラ、ペラ話せるわね。

秋恵　ゲッ、ハ、ハワイ……。夏休みじゃなかったんですか？　……（冷汗）（気が狂って突然踊り出す）

やよい　それは来週。いまはトイレよ、トイレ。また、サボろうとしてたんでしょ。おほほほ!!

秋恵　ぷう～。（おならの音で仕返し）

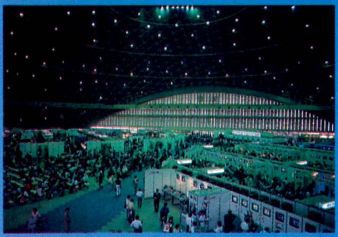
やよい　あ、あんた……

秋恵　ケ、ケ、ケ……。（ほくそ笑む）



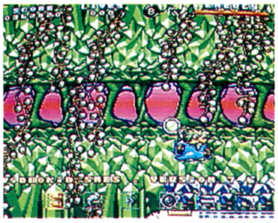
⬆テクモから発売予定のスーパーファミコンの『つっぱり大相撲-立身出世編』だ。

新着ゲーム通信 番外編 初心会特報



先日、晴海国際見本市でひらかれたファミコンスペースワールド（初心会）の続報をお届けするぞ。前回に掲載しきれなかったゲームを紹介するので見逃さないように。

SF ビデオキッズ



■ケムコ　12月発売予定

ビデオの世界に吸い込まれた主人公が大冒険を繰り広げるアクションゲーム。

SF Xak



■サン電子　'93年1月発売予定

パソコンで大人気だった『サーク』がスーパーファミコンに移植されるのだ。

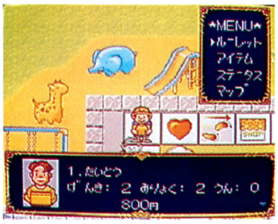
SF エストポリス伝記



■タイトー　発売日未定

リアルタイムの戦闘など、斬新なシステムを採用しているＲＰＧなのだ。

SF 大爆笑　人生劇場



■タイトー　発売日未定

ファミコンで好評だった『人生劇場』がついにスーパーファミコンで登場。

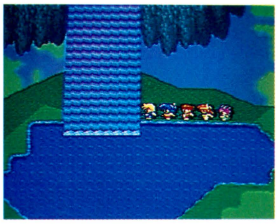
SF デビルズコース



■ティーアンドイーソフト　12月発売予定

空に浮かぶ岩、林立する石柱など、架空のコースが君を待ち受けているぞ。

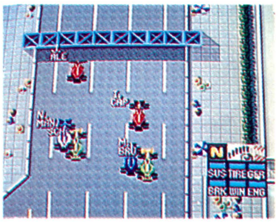
SF アクタリオン（仮題）



■テクモ　発売日未定

11人の仲間をメンバーチェンジできる、というユニークなシステムのＲＰＧ。

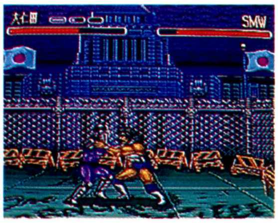
SF スーパーF1サーカス リミテッド



■日本物産　10月23日発売

すべてのドライバーが実名で登場するぞ。よりいっそう楽しくなったのだ。

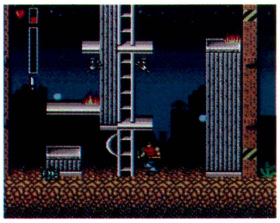
SF FMW（仮題）



■ポニーキャニオン　'93年発売予定

森林デスマッチや地下室デスマッチなど本物以上の迫力が味わえるのだ。

FC スイッチブレード



■ケムコ　11月発売予定

宇宙の果ての惑星でエイリアン相手に戦いを繰り広げるアクションゲーム。

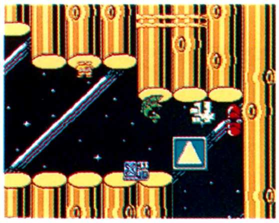
FC ぴょこたんの大迷路



■サン電子　'93年1月発売予定

かわいいぴょこたんがさまざまなミニゲームにチャレンジするのだ。

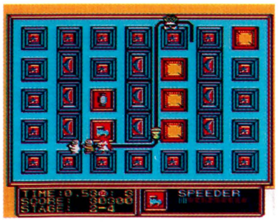
FC ワギャンランド3



■ナムコ　発売日未定

アクションゲームのない対戦モードがついているのが今回の特長だ。

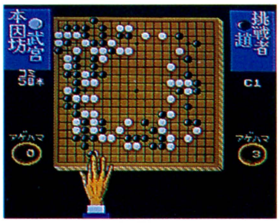
FC ちいさなおばけ アッチソッチコッチ



■バップ　12月4日発売予定

敵をかわしつつ点滅する魔法のロープでブロックを囲むアクションゲーム。

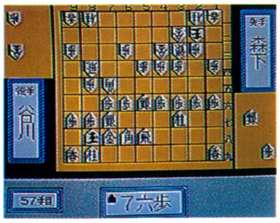
FC 囲碁指南'93



■ヘクト　11月27日発売予定

名棋士の対局データが満載。かずかずの名勝負は一見の価値ありだぞ。

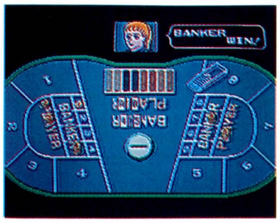
FC 将棋名鑑'93



■ヘクト　12月4日発売予定

最新の将棋棋士の対局データを収録。将棋の勉強になるソフトなのだ。

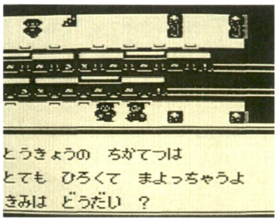
FC バカラ



■ポニーキャニオン　11月20日発売予定

ルールが簡単で、スリリングなギャンブル『バカラ』がファミコンで登場。

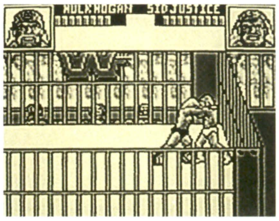
GB メトロパニック（仮題）



■日本物産　12月発売予定

複雑化しすぎた地下鉄で子供たちが行方不明に。子供たちを助けだそう。

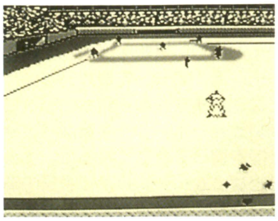
GB WWF スーパースターズ2（仮題）



■アクレイムジャパン　発売日未定

鉄格子デスマッチなど新しいアイデアが存分に盛り込まれているのだ。

GB MVP ベースボール（仮題）



■アクレイムジャパン　発売日未定

メジャーリーグの興奮がそのままに味わえる野球ゲームなのだ。

新着ゲーム通信 番外編 AMショー特報



ファミコンスペースワールド(初心会)の時期と重なってしまったAMショー。しかし、目新しい新作は山ほどあったぞ。なかでも目玉の作品を紹介するので参考にしてほしい。

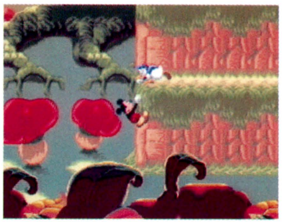
MD ぷよぷよ(仮題)



■セガ 10月発売予定

ぷよぷよしたやわらかそうなブロックを積み重ねてゆくパズルゲーム。

MD アイ ラブ ミッキー&ドナルド 不思議なマジックボックス



■セガ 11月27日発売予定

ディズニーアニメの人気者が大活躍。
© The Walt Disney Company

MD ベアナックルII 死闘への鎮魂歌



■セガ 93年1月発売予定

大好評だった前作をはるかに上回る16メガカートリッジ容量で再登場なのだ。

MD チャック ロック



■セガ 発売日未定

原始人を操作する一風かわったアクションゲーム。動きがユニークだぞ。

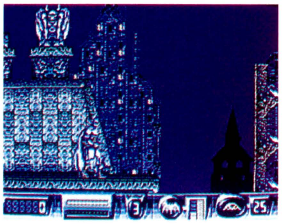
MD スーパー忍2



■セガ 12月発売予定

スーパー忍がパワーアップ。派手な忍術がさらにド派手になっているぞ。

MD バットマン・リターンズ



■セガ 発売日未定

映画の雰囲気とがそのままに伝わってくる感じのするアクションゲーム。

MD ジョーモンタナIII(仮題)



■セガ 発売日未定

フォーメーションがさらに細かくなった、ジョーモンタナシリーズの第3弾。

MD タズマニア



■セガ 発売日未定

ルーニーテューンズのキャラクターが大暴れ。リアクションが細かいのだ。

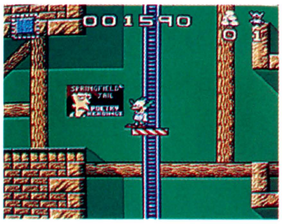
MD グリーン ドッグ(仮題) 参考出展



■セガ 発売日未定

秘宝を捜して6つの島を大冒険するのだ。リゾート気分たっぷりなのだ。

MD クラスティーズ ファン ハウス(仮題)



■セガ 発売日未定

不思議な家を探索するアクションゲーム。シンプソンズのキャラがかわいい。

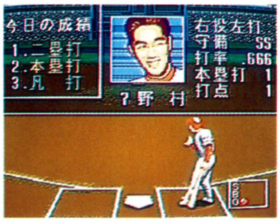
MD ザ シンプソンズ バード VS ザ スペース ミュータンツ



■セガ 発売日未定

アメリカで大人気のシンプソンズのキャラクターのアクションゲームなのだ。

MD プロ野球スーパーリーグ CD



■セガ 10月発売予定

プロ野球のリアルな感動をメガ-CDで再現。細かいデータもばっちりなのだ。

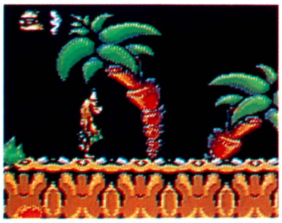
MD キャプテンアメリカ アンド ジ アベンジャーズ



■データイースト '93年1月発売予定

アメコミっぽいキャラクターの格闘ゲーム。必殺技が大迫力でイカス。

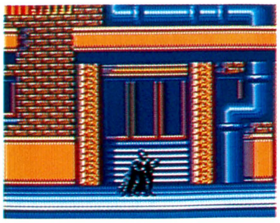
GG チャック ロック



■セガ 10月30日発売予定

原始人アクションのゲームギア版。メガドライブに劣らない出来ばえだ。

GG バットマン・リターンズ



■セガ 10月23日発売予定

人気の『バットマン・リターンズ』がゲームギアでも登場なのだ。

GG ベアナックル



■セガ 11月発売予定

小さい画面でも迫力充分の格闘アクションゲーム。手軽に遊べるぞ。

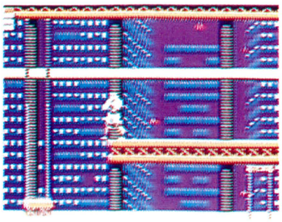
GG クニちゃんのゲーム天国II



■セガ 12月発売予定

弱小テレビ局を救うためクニちゃんがいろんなミニゲームに挑戦するのだ。

GG The GG忍2



■セガ 12月発売予定

『忍』特有のアクションを忠実に移植。本格的ながら手軽に楽しめるのだ。

特報



FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

『Ⅲ』で採用されたジョブチェンジシステムが、『V』でも採用されるのだ。そして、『V』に出てくる魔法も大紹介してしまう、デラックスな今週の特報なのだ。

SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	スクウェア　12月発売予定　9800円(予価)　16メガ	

自分好みのキャラクターを作れるぞ

『Ⅲ』で、キャラクターメイキングの楽しさが、たっぷり味わえたジョブチェンジシステム。そのジョブチェンジが、『V』でもパワーアップして登場するのだ。

ジョブチェンジというのは、自分のキャラクターのジョブ(職業)を変えることで、個性的なキャラクターを育てるシステムだった。

今度の『V』では、20種類以上の個性的なジョブをいつでも自由に選ぶことができる。しかも、キャラを育てていけば、各ジョブの得意ワザを覚えていくようになった。

たとえば、ナイトというジョブを選んだ場合。ジョブがレベルアップしていけば、武器を両手で持つことにより攻撃力を2倍にできる〝りょうてもち〟というワザなどをキャラは覚えていくぞ。

また『V』のジョブには、戦闘時にコマンド入力しなくても、キャラが自動的に行動する特性が与えられた。たとえば、ジョブがナイトのキャラクターは、瀕死の仲間が物理攻撃を受けると、コマンド入力をしなくても、自動的にその仲間を攻撃からかばうのだ。

ジョブチェンジ!!



⬆さあ、バッツがジョブチェンジするぞ。黒魔道士にでもなろうかなあっと。



⬆ぶじ、黒魔道士になれましたよーん。グラフィックも変化してますねえ。

しかも……



⬅同じジョブでも、キャラが違えばグラフィックも別々。



⬅白魔道士もキャラが違えば、グラフィックもまったく違う。

代表的なジョブなのだ!!

すっぴん	どのジョブにもついていない状態。オールマイティーに武器や防具を扱えるが、得意ワザは覚えていかない。
ナイト	戦闘中、〝まもり〟というコマンドを選ぶと物理的な攻撃(殴り、剣)を完全にシャットアウトできるのだ。
モンク	剣をはじめとする武器の達人であるナイトに対して、モンクは素手による攻撃が得意な武闘家なのだ。
シーフ	すばやさのステータスが高いシーフ。『Ⅲ』のシーフは、戦闘中に敵の隠しているアイテムを盗めたけど……。
黒魔道士	ファイア、ブリザド、サンダーなどの黒魔法を使える。武器はロッド系とナイフ系のものを装備できるのだ。
白魔道士	ケアル、レイズ、ポイゾナなど治癒系の白魔法を使えるのだ。ホーリーなどの攻撃魔法も使える。
青魔道士	『V』で初登場のジョブだぞ。いまのところモンスターと同じ攻撃ができるとしかわかっていないのだ。

ナイト



⬅瀕死の仲間が攻撃を受けると自動的にかばう。

モンク



⬅素手による攻撃が得意な肉体派の武闘家なのだ。

シーフ



⬅『Ⅲ』では、〝どんずら〟も得意だったよね。

黒魔道士



⬅おもに攻撃系の黒魔法を使えるジョブなのだ。

白魔道士



⬅こちらは治癒系の白魔法を使えるジョブなのだ。

青魔道士



⬅モンスターと同じ攻撃が、できるなんてスゴイなー。

　※画面は開発中のものです。

黒魔法を大紹介だ!!

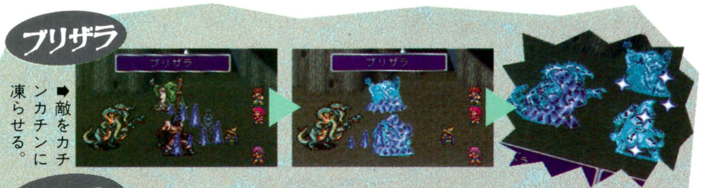
ファイア、ブリザドなど、攻撃系の魔法である黒魔法。今回紹介できるのは、18種類の黒魔法だけ。しかし、どの魔法もこれまでの『FF』に出てきたものばかり……。続編が出るたびに魔法の数が増えてきた『FF』、『V』でもストーリーが進むにつれて、もっと種類が増えるんだろうな、きっと。



➡敵に雷をお見舞いしてやるのだ。どかーんとハデなやつをね。



⬆この魔法をかけられた相手は、戦闘不能になってしまうのだ。



➡敵をカチンカチンに凍らせる。



➡敵モンスターを丸焼きにする。

今回登場する黒魔法なのだ!			
ファイア	火炎の属性を持つ攻撃魔法。与えるダメージは小なのだ。	ポイズン	かけられた相手の体は、戦闘後も毒でむしばまれる。
ファイラ	火炎の属性を持つ攻撃魔法。与えるダメージは中なのだ。	バイオ	かけられると猛スピードで、体内に毒素が回っていく。
ファイガ	火炎の属性を持つ攻撃魔法。与えるダメージは大なのだ。	スリプル	この魔法をかけると相手は眠ってしまうのだ。
ブリザド	冷気の属性を持つ攻撃魔法。与えるダメージは小なのだ。	トード	カエルに変化させる。あるいはカエルからもとに戻す。
ブリザラ	冷気の属性を持つ攻撃魔法。与えるダメージは中なのだ。	ブレイク	石化状態にして、戦闘不能にしてしまうのだ。
ブリザガ	冷気の属性を持つ攻撃魔法。与えるダメージは大なのだ。	ドレイン	与えたダメージの量だけ、ヒットポイントを回復する。
サンダー	稲妻の属性を持つ攻撃魔法。与えるダメージは小なのだ。	アスピル	ターゲットのマジックポイントを吸収するのだ。
サンダラ	稲妻の属性を持つ攻撃魔法。与えるダメージは中なのだ。	フレア	標的が魔法防御していても、無効にするほどの強力魔法。
サンダガ	稲妻の属性を持つ攻撃魔法。与えるダメージは大なのだ。	デス	戦闘不能に。アンデッドならヒットポイント全回復。



⬅ヒットポイントを回復する白魔法。アンデッドモンスターにかけるとダメージを与えるぞ。

白魔法も大紹介だ!!

ヒットポイントを回復したり、戦闘不能や毒となったキャラのステータスを治療したりする白魔法なのだ。敵を殺傷できる魔法は、ホーリーだけだけど、冒険には白魔法が使用できる仲間が、ぜったいひとりは必要だね。

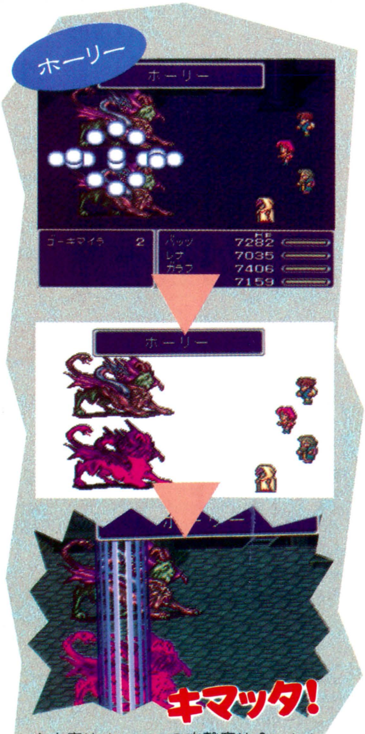
今回登場する白魔法なのだ!			
ケアル	ヒットポイント回復(小)。アンデッドならダメージを。	ミニマム	標的を小さくして戦闘不能に。あるいはもとに戻す。
ケアルラ	ヒットポイント回復(中)。アンデッドならダメージを。	コンフュ	標的を混乱状態にすることで、同士討ちを引き起こす。
ケアルガ	ヒットポイント回復(大)。アンデッドならダメージを。	ブリンク	分身することで、ダメージを避けるのだ。
レイズ	戦闘不能を回復。アンデッドなら5割の確率で破壊。	シェル	攻撃魔法に対して、抵抗力をつける防御魔法。
アレイズ	戦闘不能を回復。回復後のヒットポイントは最大値。	エスナ	味方ひとりのステータスの異常をすべて回復するぞ。
ポイゾナ	毒の状態のキャラクターを治療するのだ。	リフレク	魔法を反射するバリアをはる。一定時間で消滅する。
ライブラ	ヒットポイントなど敵の情報を表示するのだ。	バーサク	攻撃力を強化。しかし、攻撃だけしかできなくなる。
サイレス	標的を沈黙させて、魔法を唱えられないようにする。	ホーリー	白魔法ゆいいつの攻撃魔法。聖なる属性なのだ。
プロテス	受けたダメージが半分で済むバリアをはるのだ。	ディスペル	かけられていた魔法効果をすべて消し去ってしまう。



⬆ターゲットのステータスを混乱状態にする。混乱した敵は、同士討ちを始める。



⬆戦闘不能を回復する魔法。アンデッドにかけると、5割の確率で破壊できるぞ。

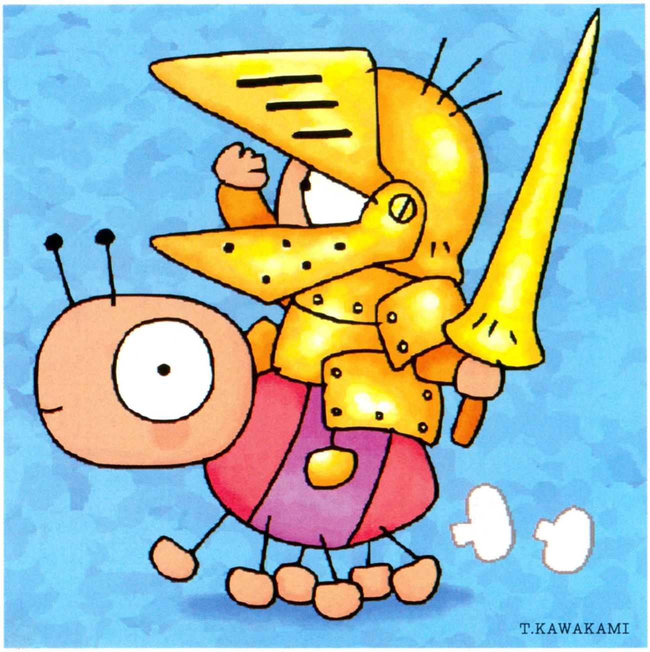


⬆白魔法ゆいいつの攻撃魔法? しかし、その破壊力は強烈なのだ。

WEEKLY ファミコン通信

1992 9・18

EDITORIAL INFORMATION



次号特集は

スーパーマリオカート攻略

キノコカップからスペシャルカップまでの全20コース、衝撃の公開！ キミもマスターだ。

次号は **9/11** 発売です　定価290円

■発行人：藤井章生　■編集人：塩崎剛三　■編集長：浜村弘一　■副編集長：野田稔　■デスク：鈴木賢一、田原誠司、渡辺江里　■サブデスク：鈴木弘明、中治和哉、二木康夫、山本伊知郎　■編集スタッフ：森好正、入澤貴志、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、水間勇一、小林和弘、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、青山良、羽田隆之、野崎平路、清水早百合、大庭聖子、泉和子、馬越美保　■制作スタッフ：山田康幸、鎗雅準次、斉藤大助、西山哲也、川端康雄、川辺宏二、村田順一、井沢利昭、佐々木幸子、　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、吉田武、木村早知子、長谷川勝之、宮野知英、　■進行：樹村頼子、高橋敦子、東谷保幸、栗原和子、■編集協力：美村孝之、河上英人、国領雄二郎、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、江崎和生、坂本達哉、下澤洋、中村真也、佐々木秋恵、中川健太郎、永井丈伸、是枝良昌、中堀優、斉藤伸、渋谷洋一、梶原智、藤沢まりの、宮岡寛、菊地薫、加藤博一、香山リカ、スチャダラパー、島崎遥、キャラメルママ、ケイ・ライターズクラブ、ターニング・ポインツ、STUDIO MARMALADE、(有)山猫、ヘッドルーム、編集スタジオ岩井　■制作協力：門ロデザインルーム、今井デザイン事務所、PALSTUDIO、バナナグローブスタジオ、石川かおる、溝江由紀子、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、山田由香里、矢野朱美、伊藤誠司、川辺真美、藤原雅樹、辻秀和、佐和健治、古川誠之、高島宏之、吉田大介、野島弘司、長島弘美、持丸一昭、梶浦陽子、斎木健士　■広告営業：米澤裕子、原重美、佐藤玲　■雑誌営業：吉田和彦　■出版業務：別所聖一、中尾敬子　■大仁堂駐在：小島文隆　■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ

おたよりクイズプレゼントのあて先は
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　㈱アスキー　ファミコン通信編集部「○○○○」係

CALENDAR 9.4−9.18

9.4	FRI	週刊ファミコン通信 9月18日号発売 LOGiN 18号発売 ●TRAVEL　エプル ●セレクションⅡ ●SD戦国伝3 地上最強編
5	SAT	
6	SUN	
7	MON	
8	TUE	
9	WED	LOG OUT 3号発売
10	THU	
11	FRI	週刊ファミコン通信 9月25日号発売 ●アクロバットミッション ●アクスレイ ●F１チームシュミレーション PROJECT-F ●ブライ　八玉の勇士伝説
12	SAT	●スーパー麻雀大会 ●SD機動戦士ガンダム V作戦始動 ●キン肉マン・ザ・ドリームマッチ
13	SUN	
14	MON	●スーパーマリオUSA ●カエルの為に鐘は鳴る
15	TUE	
16	WED	
17	THU	●ビタミーナ王国物語
18	FRI	週刊ファミコン通信 10月2日号発売 LOGiN 19号発売 ●1999 ほれ、みたことか！ 世紀末 ●スーパーガチャポンワールド SDガンダムX ●ダンジョン・マスター ゼロンズ・クエスト ●ゼロウイング ●シャダムクルセイダー 遙かなる王国

●ファミコン　●スーパーファミコン　●PCエンジン　●メガドライブ　●ゲームボーイ　●ゲームギア　●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後２時〜４時のあいだに☎03・3796・1916まで。

1082093



爆飛シューティングゲーム
ゴッドパニック
SUPER CD·ROM² SYSTEM
11月27日発売予定
おっと まちがえた!
高機動戦闘機"イカルス"
超パワーが炸裂!!
「ウェーブ」と「ハリケーン」2種類のショットが4段階にパワーアップ!
ショットとボムを駆使して、次々に襲いかかる敵を撃ち落せ!
究極のシューティングで、
謎の機械惑星の侵略から人類を守るのは君だ!
これは、美と力のゲームである。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。


TEICHIKU
アクロバット ミッション
ACROBAT MISSION
A.D.2100、地球をあとにして、火星に住む人類は“謎の敵”に対抗すべく高機動戦闘機・イカルスによる戦闘機チームを編成した。しかしイカルスは高性能であるがゆえに、特殊な訓練を受けて選ばれた人々にしか乗りこなせない。人々はそんな作戦を、ある種の敬意を込めて、“アクロバット・ミッション”と呼んだ。ハリケーン、ウェーブなどのショットや、シャイン・スパーク、アフターバーナー、そしてスーパーボムなどを満載。高機動戦闘機・イカルスは縦スクロールシューティングゲームに息吹を吹き込む。アーケードゲームの最高傑作、スーパーファミコンで堂々の登場！
©1992 TEICHIKU CO., LTD. ©1991 UPL CO., LTD.
[9月11日発売・価格8,800円(税別)]
テイチク株式会社
〒105 東京都港区虎ノ門1-21-17 虎ノ門NNビル
映像事業部 TEL.03-3506-8712

WEEKLY ファミコン通信 no.196 定価290円（本体282円）
週刊ファミコン通信 9月18日号（毎週1回金曜日発行）
第7巻 第38号 第三種郵便物認可 株式会社アスキー発行
発行人 藤井章生 編集人 塩崎剛三
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111（大代表） ☎03・3796・1916（編集部）

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1992

T1026253090291 雑誌26253—9/18

週刊ファミコン通信 9・18

「もう待てないよー」状態のドラクエⅤをドーンと攻略！

ASCII